

V. ÉVFOLYAM 3. SZÁM  
2001 MÁRCIUS

N64, PLAYSTATION, DREAMCAST, PS2

MEGSZALLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

576 FT

# KOMZOL

# KESSEN

源氏

DERÜLT ÉGBŐL SHOGUN...  
...CSAK MÁS!





NINTENDO 64 CÉP

3799,-

### COLOR GAME BOY

007 RACING 1399,-  
007: THE WORLD IS NOT ENOUGH 1399,-  
40 WINKS 499,-  
A BUG'S LIFE (PLATINUM) 799,-  
ACTION MAN 1399,-  
ACTUA POOL 1399,-  
AIK COMBAT (VALUE SERIES) 499,-  
ALADDIN IN MARSBA'S REVENGE 1299,-  
ALIEN RESURRECTION 1399,-  
ALLIED GENERAL 1399,-  
ANNA KOURNIKOVA TENNIS (VALUE SERIES) 499,-  
APE ESCAPE 1299,-  
APE ESCAPE-DUAL SHOCK JOY 1999,-  
ARMY MEN 3D 1399,-  
ARMY MEN AIR ATTACK 999,-  
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN 999,-

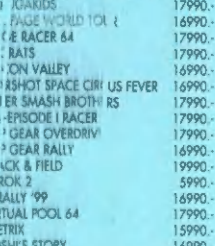


ARMY MEN SARGE'S HEROES 999,-  
ASTERIX 1399,-  
ASTERIX: THE GALIC WAR 1299,-  
BALL BLAZER CHAMPIONSHIP 999,-  
BATTLETANK GLOBAL ASSAULT 1399,-  
BIG AIR 1399,-  
BLASTO 1399,-  
BLOOD LINES 1399,-  
BLOODY ROAD 2 1399,-  
BOMBERMAN 1399,-  
BOMBERMAN WORLD 1399,-  
BREATH OF FIRE II 1199,-  
BROKEN SWORD 1199,-  
BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM) 999,-  
BUST-A-MOVE 30X 1399,-  
C&C RED ALERT 699,-  
CASPER 499,-  
CHAMPIONSHIP BASS (CLASSICS) 499,-  
CHAMPIONSHIP MOTORCROSS 1399,-  
CHASE THE EXPRESS 1399,-  
COLIN MCRAE RALLY 2 1399,-  
COLIN MCRAE RALLY (VALUE SERIES) 1199,-  
COLONY WARS - RED SUN 799,-  
CONSTRUCTOR 1199,-  
COOL BOARDERS 4 1299,-  
CRAZY TEAM RACING (PLATINUM) 499,-  
CROC (VALUE SERIES) 1399,-  
CROC 2 1399,-  
CRUSADER OF MIGHT & MAGIC 999,-  
CYBER TIGER 1399,-  
CYBERIA 799,-  
DARKSTONE 1399,-  
DEMOLITION RACER 1299,-  
DESTREGA 1399,-  
DIE HARD 2 599,-  
DIE HARD CLASSIC 1399,-  
DISC WORLD II 799,-  
DOCKA (BEST OF) 1399,-  
DRIVER II 1399,-  
DUNE 2000 799,-  
EAGLE ONE (BEST OF) 1399,-  
ENRGEZ 1399,-  
EL DORADO (D) 1399,-  
ENDLESS RACING 799,-  
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 1399,-  
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2001 1399,-  
F1 WORLD GRAND PRIX '99 SEASON 1399,-  
FA PREMIERE LIG FOOTBALL MAN 2000 1399,-  
FA PREMIERE LEAGUE STARS 1399,-  
FANTASTIC JOURNEY 1299,-  
FIFA 99 1399,-  
FIFA 2000 1399,-  
FIGHTING FORCE 2 1399,-  
FINAL FANTASY IX 1399,-  
FINAL FANTASY VII (PLATINUM) 799,-  
FINAL FANTASY VIII (PLATINUM) 799,-  
FORMULA 1 '99 (PLATINUM) 799,-  
FORMULA ONE 99 1399,-  
FRONT MISSION 3 1399,-  
G-POWICE 2 1299,-  
GAUNTLET LEGENDS 999,-  
GRANDIA 1399,-  
GUARDIAN'S CRUSADE 1399,-  
GUNGE 1399,-  
HARD EDGE 1399,-  
HELLNIGHT 1399,-  
HERCULES (PLATINUM) 799,-  
HOT WHEELS 1399,-  
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2 1399,-  
INTERNATIONAL TRACK & FIELD (PLATINUM) 799,-  
ISS DELUXE 799,-  
JEFF WAYNE'S: THE WAR OF THE WORLD 1399,-  
KNOCKOUT KING 2000 1399,-  
KULU WORLD 1399,-  
KURUSHI FINAL 1299,-  
LE MANS 24 HOURS 1399,-  
LEGEND 1399,-  
LEGEND OF KARTA 1399,-  
LEGO RACERS 1199,-  
LEGO ROCK RAIDERS 999,-  
LOST WORLD: JURASSIC PARK 2 (PLATINUM) 799,-  
MEDAL OF HONOR (PLATINUM) 899,-  
MEDAL OF HONOR 2 1399,-  
MEDIEVAL (PLATINUM) 799,-  
MICRO MANIACS 999,-  
MIDNIGHT IN VEGAS 1399,-  
MONKEY HERO 1399,-  
MONSTERFEST 1399,-  
MOORHUN 2 (D) 1399,-  
MORTAL TRILOGY (PLATINUM) 799,-  
MOTOR RACER (PLATINUM) 799,-  
MR DOMINO 999,-

BANJO KAZOOIE 1699,-  
BATTLETANK 1799,-  
BEETLE ADVENTURE RACING 1799,-  
CARMAGEDDON 64 1799,-  
CHAMELEON TWIST 1599,-  
CHORUS BLASTS TERRITORY 1699,-  
CHOPPER ATTACK 1699,-  
DIDDY KONG RACING 1699,-  
DONKEY KONG 64 1799,-  
EARTHWORM JIM 3D 1699,-  
F-ZERO X 1699,-  
GT 64 1699,-

HOT WHEELS 1699,-  
HYDRO THUNDER 1699,-  
KNIFE EDGE 1699,-  
LAMBORGHINI 1599,-  
LEGO RACERS 1399,-  
LODE RUNNER 3D 1699,-  
LYLAT WARS (NO RUMBLE) 1299,-  
MADDER '99 1699,-  
MARIO TENNIS 1799,-  
MICKEY'S SPEEDWAY USA 1999,-  
MICRO MACHINES 64 TURBO 1799,-  
MONSTER TRUCK MADNESS 64 1699,-  
NASCAR '99 1699,-  
NHL '99 1699,-  
PENNY RACERS 1799,-  
PERFECT DARK 1799,-  
POKEMON SNAP 1999,-

POKÉMON STADIUM-TRANS-ER PACK 1999,-  
QUAK 999,-



RACING SIMULATION A NACOP GP 799,-  
RAJ ZGARDIS 1799,-  
RA: PAGE WORLD TOUR 1699,-  
RIT & RACER 64 1799,-  
RI: RATS 1799,-  
SI: CON VALLEY 1699,-  
SI: SHOT SPACE CITY US FEVER 1699,-  
SI: ER SMASH BROTHERS 1799,-  
SI: EPISODE 1 RACER 1799,-  
SI: GEAR OVERDRIVE 1699,-  
SI: GEAR & FIELD 1999,-  
SI: ROK 2 599,-  
SI: RALLY '99 1699,-  
SI: TUAL POOL 64 1799,-  
SI: ETRIX 1599,-  
SI: JSH'S STORY 1699,-

### GAME BOY

ADVENTURE ISLAND 699,-  
ANIMANIACS 799,-  
BATMAN RETURN OF THE JOKER 699,-  
BIENE MAYA 999,-  
BIONIC COMMANDO 799,-  
CHAMPIONSHIP POOL 799,-  
DAFFY DUCK 699,-  
DARKWING DUCK 799,-  
DOUBLE DRAGON 2 699,-  
DRAGON'S LAIR 799,-  
DROPZONE 999,-  
FINAL FANTASY I 999,-  
FINAL FANTASY 2 999,-  
GODZILLA 799,-  
HARVEST MOON 799,-  
HEAVYWEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING 799,-  
ISS SOCCER 999,-  
JACK NICKLAUS GOLF 799,-  
JELLY BOY 799,-  
JIMMY CONNORS TENNIS 799,-  
JUNGLE STRIKE 799,-  
LEGEND OF THE RIVER KING 999,-  
MALI MALLARD COLD SHADOW 799,-  
MEGA MAN 2 699,-  
MICRO MACHINES 799,-  
MR NUTZ 999,-  
MULAN 999,-  
NBA JAM '99 999,-  
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP 799,-  
NOTRE DAME 999,-  
PAPERBOY 799,-  
PINBALL DELUXE 699,-  
PINOCCHIO 799,-  
POCAHONTAS 799,-  
POKÉMON BLUE VERS 799,-  
POKÉMON RED VERS 799,-  
POKÉMON YELLOW VERS 799,-  
POPEYE 2 799,-  
POSDWAGATE CLASSIC 999,-  
SMURFS 2 799,-  
SMURFS 3 799,-  
SPIROU 799,-  
SPY VS SPY 699,-  
SUPER HUNCHBACK 699,-  
SUPER MARIO LAND I 699,-  
SUPERMAN 799,-  
TALE SPIN 799,-  
TAMAGOTCHI 799,-  
THE LITTLE MERMAID 799,-  
THE REAL GHOSTBUSTERS 799,-  
THE SMURFS NIGHTMARE 999,-  
TINY TOON BABS BIG FREAK 799,-  
TINY TOON MONTANA'S MOVIE MADNESS 799,-  
TINY TOON WACKY SPORTS 799,-  
TRACK & FIELD 799,-  
TURKOK 799,-  
WATER WORLD 799,-  
WAVE RACE 799,-  
WHO FRAMED ROGER RABBIT 799,-  
WWF ATTITUDE 999,-  
YOGI BEAR'S GOLD RUSH 799,-  
YOSHIE'S COOKIE 599,-

### Kiegészítők

PLAYSTATION	NINTENDO 64
Memory Card 1MB 1999,-	Memory Card - 256K 2999,-
Memory Card 2MB 3999,-	Rumble Pack Plus - 256K memory 4999,-
Memory Card 4MB 4999,-	Memory Extension Pack - 4MB 6999,-
RFU Adapter 2999,-	4MB Adapter 7999,-
Sony Memory Card 1MB 4999,-	Universal Game Adapter 11999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad 4999,-	X-Plorer kártya 13999,-
X-Plorer FX V3.0 HÍVJ!	Joy hosszabító kábel 2999,-
Avenger Gun + pedál HÍVJ!	Transfer Pack 7999,-
Sony Dual Shock Controller 9999,-	
Double Shock Controller 4999,-	
Classic Controller 1999,-	
Falcon Gun (lézer irányfény) HÍVJ!	
Panther II fénypistoly 5999,-	
Pro Shock Arcade Dual Shock 9999,-	

Kábelek:  
-Joy Hosszabító 1999,-  
-Link 1999,-  
-Scart + G-Con 1999,-

### PLAYSTATION 2

DRIVING EXCELLENCE TYPE-S 1999,-  
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 1999,-  
FIFA 2001 1999,-  
KESSEN 1999,-  
KNOCK OUT KINGS 2001 HÍVJ!  
MADNESS NFL 2001 HÍVJ!  
NBA LIVE 2001 HÍVJ!

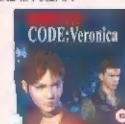
NHL 2001 1999,-  
QUAKE 3 HÍVJ!  
SSA HÍVJ!  
THEME PARK WORLD 1999,-  
TIGER WOODS PGA GOLF 2001 HÍVJ!  
X-SQUAD 1999,-

### SEGA DREAMCAST CD-K

AEROWINGS 1699,-  
BASS FISHING+ 1699,-  
CONTROLLER 2999,-  
BLUE STINGER 1699,-  
RACING SIMULATION MONACO GP 1699,-  
REF DOG SUPERIOR 1699,-  
FIREPOWER 1799,-  
RESIDENT EVIL 2 1799,-  
RESIDENT EVIL 3 (D) 1799,-  
REVOLT 1799,-  
ROADSTER 1799,-  
SEGA WORLD WIDE SOCCER 1699,-  
SONIC ADVENTURE 1699,-  
SPEED DEVILS 1699,-  
SPIRIT OF SPEED 1799,-  
STAR WARS RACER 1799,-  
SUZUKI ALSTARE 1699,-  
EXTREME RACING 1699,-  
THE NOMAD SOUL 1799,-  
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 1699,-



BUGGY HEAT 1699,-  
BUST A MOVE 4 1799,-  
DEEP FIGHTER 1799,-  
DINO CRISIS (D) 1799,-  
EVOLUTION OF THE WORLD OF SACRED 1799,-  
F1 WORLD GRAND PRIX 1699,-  
F1 WORLD GRAND PRIX II (UK) 1799,-  
GTA 2 1799,-  
JIMMY WHITE 2 1799,-  
MAGICAL RACING TOUR-DISNEY 1799,-  
MAKEN X 1799,-  
PEN PEN 1699,-  
POWER STONE 1699,-  
QUAKE III ARENA 1799,-



TOMB RAIDER 4 1799,-  
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (D) 1799,-  
VIRTUA FIGHTER 3TB 1699,-  
WF ATTITUDE 1699,-  
WORMS ARMAGEDDON 1699,-  
ZOMBIE REVENGE 1799,-





# Tartalom



Ford Racing



Warm-Up! GP 2001



Omikron



X-Squad

Hírek.....	2
Ford Racing (PS) .....	4
Championship Motocross 2001 (PS) .....	5
Time Crisis Project Titan (PS) .....	6
Formula One 2001 (PS) .....	7
Dark Stone (PS) .....	8
Vanishing Point (PS) .....	10
Donal Duck Quack Attack (PS) .....	11
102 Dalmatians (PS) .....	13
Pipemania 3D (PS) .....	14
Warm-Up! GP 2001 (PS) .....	15
Railroad Tycoon 2 (PS) .....	16
Formula One 2001 (PS2) .....	18
X-Squad (PS2) .....	19
Kessen (PS2) .....	20
Kód-X.....	22
Dreamcast Internet .....	28
Dreamcast Leltár .....	30
Iron Aces (DC) .....	32
Urban Chaos (DC) .....	33
Grandia 2 (DC) .....	34
Draconus (DC) .....	36
Redline Racer (DC) .....	38
Kao the Kangaroo (DC) .....	39
Omikron: The Nomad Soul (DC) .....	40
Hercules (N64) .....	44
Csevegő.....	46
Kód-X.....	48



Draconus



Kessen



Hercules

## aktuális37

Adványban megjelent szöveges és isztrációs anyagok bármilyen módon való a felhasználása csak a kiadó engedélyével etséges.

N 1417-9296

ymás:

set és Játékkártya nyomda NT

GOLDMANN csoport tagja)

utalajdonos: Balogh Zsolt

szekesztő: Martin

terv: 576 Konzol Team

mdai előkészítés: Titz Renáta

ilágítás: Recent Kft.

idja a Comgame Kft., 1136 Budapest,

rgely Gy. utca 17.

élcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

jeszti a Hírker Rt,

Rt és alternatív terjesztők

fizethető: 576 KByte

mgame Kft.), 1389 Budapest,

: 132.

nail: 576konzol@576.hu

bsite: www.576.hu

lap: Kessen

Nnnna, csak kimásztunk a gödörből! A múlt havi pangás után végre új-fent felizzottak a csatornák és tele lettünk játékokkal – s ami a leg-szebb, hogy végre PS1-re is jöttek említésre méltó cuccok. A Dreamcast továbbra is a "hattyú halálát" táncolja, de legalább a fejlesztők meg-próbálják életben tartani a gépet néhány finom csemegével, ilyen pél-dául a 9.5 pontos gyakorlatot bemutató Draconus. Csipi doktor elsőprő sikerű Shenmue leírása miatt most megnyerte az Omikron: The Nomad Soul végigjátszást is, de hely- és időhiány miatt csak a következő számban tudja majd befejezni. Következő havi számunk is jól alakul (jobban, mint püpos a prés alatt), hiszen végre van egy baró, végigjátszható Sonic Adventure 2 verzió és a Square is elhalmozott minket egy szere-vecsmaggal, amiben többek között a PS2 első igazán ütős játéka, a The Bouncer is benne volt. Veres Mikit úgy kellett felmosni 5 perc játék után, mindjárt meg is tette tétre, helyre és befutóra (4 oldalon) a tesztet.

Gondolom észrevettétek, hogy volt egy flott kis design-váltásunk is (a vezetőség végre felismerte a bennünk rejlő Andy Warholt). Az oldalak ezután valamivel egyszerűbbek lesznek, és reméljük örökre elengedjük a kezét a szövegeket nehezen olvashatóvá tevő háttereknek is.

Martin

## SEGÍTSÉG!



Gyűjteményembe keresem az itt látható három 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát. Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!



## APRÓ

☞ A PC-ken már elég régóta megjelent System Shock 2 nevű programot az Irrational Games kódolja át Dreamcast-ra, viszont a Vatical Entertainment – vagyis a kiadójuk – úgy határozott, hogy bizonytalan ideig szüneteltetik a játék fejlesztését, és az eredetileg harmadik negyedére kiírt megjelenést is felfüggesztették. Nos, lehet, hogy egy játék végét volt szerencsénk bejelenteni?

☞ Nyilvánosság elé került az USA-ban június 15-ével bemutatandó Tomb Raider mozifilm filmplakátja. Hogy ne szaporítsam itt a szót különböző sületlenségekkel, csak egy ismerősöm kommentárját tudom hozzáfűzni: "Ennek az Angelina Jolie-nak bázikus öltözközi vannak..."



☞ Atsuo Asada volt szíves nyilatkozni a Nintendo részéről következő konzoljuk, a GameCube megjelenése kapcsán. A hivatalos bejelentés szerint a konzol, mint mindig először Japánban lesz kapható ez év júliusától. Ezt követi az amerikai premier októberben, míg az európai boltok jövő év tavaszára maradnak. A tervezett ár 199 dollár lesz.

☞ A legújabb generációs Game Boy is a megvásárolhatóság útjára fog lépni idén, hisz Amerikában már június 11-étől kapható lesz az Advance, a visszafelé is teljesen kompatibilis szerkezet. A 99.95 dolláros induló árért elmondhatjuk, hogy egy tízfélsezer gyorsabb, és tízszer szebb gépek kapunk, mint a Color volt. A kezdő napon az alábbi 15 program közül választhatnak a kedves érdeklődők, míg karácsonyig összesen 60 kazettára lehet számítani. Európai megjelenés az ősz beálltával együtt várható.

Army Men Advance (3DO)  
ChuChu Rocket! (Sega)  
Dodge Ball Advance (Atlus)  
F-Zero: Maximum Velocity (Nintendo)  
Fire Pro Wrestling (BAM)  
Fortress (Majesco)  
High Heat Major League Baseball 2002 (3DO)

## CRAZY TAXI (PLAYSTATION 2)

Sega

Véleményem szerint az egyetlen program, amire büszkének lehetünk a Dreamcast tulajdonosok az a Crazy Taxi volt. A játék értékességét csak lendítette, hogy kizárólag a Sega gépén volt hozzáférhető, azonban ez a helyzet a közeljövőben biztosan meg fog változni, hiszen már kódolják a játék PlayStation 2-es változatát. A CD csak egy sima átírat lesz, nem lesznek benne extra dolgok – azaz ugyanazokat a funkciókat fogja tudni, mint a DC változat. A játék lényege egy taxisoft kiválasztva egy képzeletbeli amerikai városban utasokat turkászni, időre, pénzért, különböző akrobata mutatványokat végrehajtva. Allitól még tavasszal kijön.



## CRAZY TAXI 2 (DREAMCAST)

Hitmaker / Sega

Nos, igencsak fontolgattam magamban az esetleges lehetőségét egy Dreamcast vásárlásának, hiszen pont a tegnapi nap voltam egy játékteremben, ahol aktuális kedvencemet, a Crazy Taxit szeretgettem meg, úgy cirka 5 ezer forintért. Nos, nagyon ott van a játék... Nem véletlen tehát, ha felfokozott adrenalin szinttel és fókuszált figyelemmel kísértem a második részből szóló híradásokat. Merthogy a Hitmaker csapata ismét nagy dobásra készül, immáron azonban nem a játéktérmi gépek Naomi rendszerére, hanem kifejezetten a Dreamcast teljesítményére kiélezve. Míg az első részben a képzeletbeli város leginkább San Francisco-ként volt definiálható, addig a folytatásban New York nagy forgatagában találhatjuk magunkat. Az ígéretek szerint semmiféle belassulás nem lesz a játékban, a zenéken megpróbálnak kicsit keményíteni, az Offspring megint dalolni fog, egyszerre több utast is fel tudsz venni, akik akár többféle is mehetnek. A cím ősszel jön.



## SONIC ADVENTURE 2 (DREAMCAST)

Sonic Team / Sega

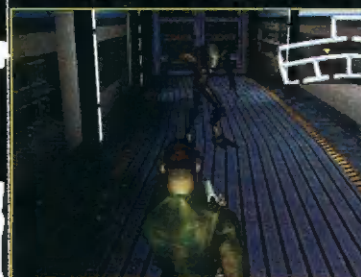
Óriási várakozás előzte meg a Dreamcast-ot annak idején és a Sonic-ot is, hisz egy nem akármilyen visszatérésben reménykedtek a rajongók. Talán a készítőik sem tudták igazán eldönteni, mik az elvárások, így a bekodolt verziót jól kielemezve és azok jobbító kritikáit megfogadva már hamarosan itt a végleges Sonic 2, melyben minden sokkal inkább a régmúlt időkre, a platformos részekre fog hasonlítani, mintsem a kalandozásra. A régi szereplők közül Sonic, Tails, és Knuckles biztosan vissza fog térni, ám az előzetesekből egy igen titokzatos figurára is számítani lehet majd, egy amilyen "Dark" Sonicra, aki főhősünk negatív alteregója lesz. Lesznek új mozgások, és a grafika is jelentős mértékben feljavításra kerül. Májusban már itt lesz...



## RUN LIKE HELL (PLAYSTATION 2)

Digital Mayhem / Interplay

Volt szerencsém videó formájában picit többet is megsejtelni az Interplay akció / horror játékából, az úgy fut mint a Pokolból, és azt kell mondom, hogy tetszik. Határozottan tetszik. Bár kicsit Alien szagot érzek, de azért szódával ez még elmegy. Arról van szó ugyanis, hogy ez a Nick Conner nevű kapitány egy űrhajón tevékenykedik, ami lézengve a térben lényegi utakat sosem tesz, csak alibi munkákra használják fel.



Egyszer azonban egy bolygóról felszállva egy idegen faj is meghonosult a hajón, és a 7 napig tartó cselekmény kezdetét veszi. A menekülés, illetve túlélés a cél, és a Resident Evil szerű játékmenelet követő program abban tud újítani, hogy a nyomokban lóhaló szörnyeket nem fogad tudni csak úgy szimplán lerögzni, hisz az ígéretek szerint addig lóhal majd a nyomokban, amíg ki nem nyírod... Megjelenés tavasszal.





## EXTERMINATION (PLAYSTATION 2)

Deep Space / Sony

Ismét csak egy újabb horror-játékról van szerencsénk beszámolni az Extermination személyében, és aki úgy gondolja, hogy ismét csak egy Resident Evil klónról van szó, az sem áll olyan messze az igazságtól... A készítő úriember ugyanis ugyan az. Tokuro Fujiwara a Ghosts 'N' Goblins, a Mega Man és Resident Evil sorozatok szerves készítője új projektjében 2005-be kalauzolja a kedves játékost, pontosan karácsony első napjára. A főhős Dennis Riley egy olyan elit alakulat tagja, akit azért küldtek el a déli Sarkon található Fort Stewart titkos katonai bázisra, mert 3 napja megszálalt a riasztó, és azóta se kép, se hang nem érkezett onnan. Az odaküldött mentőhelikopter is lezuhant és a túlélőkről semmi hír. A jövőkép, tehát nem túl biztató. Megint egyedül, megint bődületes rettegésben kell nekivágnunk egy öngyilkos akciónak. Külső nézet, fegyverek, rohangálás, halál. Március 8-ától Japánban már kapható, Amerika nyáron jön, mi maradunk észre.



## WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES (PLAYSTATION)

Fox Interactive

Az úgy volt - kezdő feleletét Karinthy szerint a rossz tanuló, akivel bármennyire is nem szeretnék azonosulni, most mégis kénytelen leszek, hisz valamikor talán egy éve adtunk hírt arról, hogy jön a TV-ből is ismert A Világ Legrémszöbb Rendőrs Üldözései sorozat játékváltozata. Nos ebben nem is tévedtünk, csak az akkoriban megjelölt Dreamcast géptípus avanszált át időközben PS-essé. Hogy ennek mi lehetett az oka, azt mi nem tudjuk, az azonban tény, hogy a Fox bejelentése nyomán, másra géptípusra nem is várható a játék. A játék, melyben akár a jó, akár a rossz oldalon is valóban mögé ülhetünk dűskál majd az akcióban, hisz lövöldözhetünk a másikkal, autót törhetünk benne, egy rakás játékmódot és nézetet választhatunk - egyszóval jól játszhatunk. Lehet, hogy nemsokára itt az új Driver???



## VIRTUA FIGHTER 4 (PLAYSTATION 2)

Sega

Bár előző számunkban már pedzegettük nektek egy kicsit ezt a virtuális harcosos-dit, térjünk vissza egy cseppet hozzá, hisz újabb információk és képek láttak napvilágot. Egy bemutatásra került videó alapján tényleg igaznak bizonyult az ígéretelés, hogy a karakterek mozgásán finomítottak a legtöbbet. Olyan kecsesen hajlanak a végtagok, és annyira élethűen mozogtak a karakterek, mint eddig még egyetlen játékban sem! Közel, nagyon közel volt a valósághoz! Az eddig nyilvánosságra került karakterek között van: Akira, Pai, Wolf, Kagemaru, és Aoi, valamint eddig két névtelen harcos. A játék fejlesztése nagyon jól halad, a játéktérmi gép támogatni fog mindenféle mentési lehetőséget is, akár memóriakártyára is!!!



Iridian 3-D (Majesco)  
Pitfall: The Mayan Adventure (Majesco)  
Rayman (Ubisoft)  
Ready 2 Rumble Boxing Round 2 (Midway)  
Super Mario Advance (Nintendo)  
Tony Hawk's Pro Skater 2 (Activision)  
Top Gear GT Championship (Kemco)  
Tweety and the Magic Jewel (Kemco)



☞ Várhatóan a következő számban fogjuk tesztelni aktuális kedvencemet, a Moorhuhn 2 nevű programot. A Németországban tömeghisztériát kiváltó csirkevadászat népszerűségét bizonyítandó, hogy a Haribo édességgyár a kabalagura meggimcsukosodása mellett döntött. Ez már betegség...

☞ Akár Te is részesévé válhatsz a Metal Gear Solid 2-nek - hirdeti a Konami! A legújabb kampányuk ugyanis arra épül, hogy a [http://www.konami.co.jp/kce/products/mgs2/mgs2name/index\\_e.html](http://www.konami.co.jp/kce/products/mgs2/mgs2name/index_e.html) címen lévő kérdőívet kitöltve azokat beillesztik majd a játékba, így akár a Te teljes neved, származásod és vércsoportod is szerepelhet a játékban. A nyerteseket sorsolással fogják kiválasztani. Ja, és hogy hol lesz mindez látható? Hát Snake-nek meg kell küzdeni ellenséges katonákkal - azok meg mégsem lehetnek névtelenek...

☞ Japánban áprilistól sugározzák a TV-k a Parappa the Rapper című játék alapján készült rajzfilmet, ugyanakkor elindult a Parappa 3 fejlesztése PlayStation 2-re - jelentette be február végén a Sony.

☞ Sajnálatos tényt közölt az Eidos Interactive az összes Dreamcast rajongó számára, hiszen nem látják további értelmét a Legacy of Kain: Soul Reaver 2. című játékok fejlesztésének, és se szó, se beszéd - lefűjték az egészet. Volt, nincs tehát Raziel Dreamcaston.

Bogó Péter

## XBOX

Elég sok híresztelés, és kezdeti bész tagadás után végül is januárban lehullt a lepel az Xbox-ról - a Microsoft új konzoljáról. Nagy volt a kérdés az a kapcsolásban, hogy egy olyan piacon, ahol még a nagy neveknek mondható Sega, illetve Nintendo sem mehet biztosra, van-e létjogosultsága egy olyan formációnak, aki annak előtte törzsgyökeresen az ellentétes oldalon állt. Illetve, hogy a pénz lehet-e megoldás mindenemű tapasztalatlanságra? A kérdések, mind a mai napig fenn állnak, csak most már tudjuk mit is várhatunk el az X-el fémjelzett dobozról.

Eleinte azt sugrották, hogy ez egy PC lesz, ami majd TV-re köve jöjjön le a számítógépes játékokat. Ezt hamar cáfolták is, hisz a félreértés maximum onnan eredhetett, hogy a belső alkatrészek, a hardware-e lesz a gépnek olyan, amit a PC-s iparban használnak. Aztán jött a hivatalos bejelentés, ahol leplezték a formát, és benne a "lelket" is. Nos uraim határozottan állíthatom, hogy tetszik. A látvány, amit kapok, a belső, amit adnak. Ott van a spiccen. Semmi elhamarkodott kijelentés: az Xbox a jelenleg közutadban lévő legnagyobb teljesítményű videojáték. A processzor egy 733MHz Pentium III-as, a videokártyája meg egy Nvidia NV2a 250MHz-es gyöngyszem. 64 MB memóriával rendelkezik, és 8 GB-os Winchesterrel. 4 jystick port van rajta, és a különböző csatlakozási lehetőségek miatt olyan dolgokra lesz alkalmas, mint például az Internetre csatlakozás. Viszont ez lesz az első olyan gép is, mely tartalmazni fogja a szabaddalmi technológiát a cenzúra terén, ugyanis a V-Chip segít megfogalmazni azt, hogy drága jó csemeténk azt nézzen meg, amit csak akar. Bizony igen erősen határt szabhatunk az erőszaknak, csúnya beszédnek, meztelenségnek...

A gépre jelen pillanatban 200 cég fejleszt, és olyanok is megnyertek a Microsoft emberei, mint a Konami, vagy a Codemasters, ami Silent Hill, Metal Gear Solid és Colin McRae programok biztos megjelenését vonja maga után. A játékgép még idén megjelenik Japánban és Amerikában, azonban Európa a jövő év elejére csúszik. Bár pozitívum, hogy a gépet Sárváron, a Flextronics gyárában fogják gyártani... Hol is egy fehér köpeny???

Ja, és a számok szerelmeseinek egy utolsó adat: a gép 125 millió poligon mozgatóására képes...





**M**indannyian márkaközpontúak vagyunk, ugye? Akár bevalljuk, akár nem egyszerűen be kell ismerni, hogy bizony kökeményen bemárkásodtunk. Bár sokan szeretik ezt letagadni, majdnem mindenki megtalál magának egy olyan produktumot, amit valamilyen okból kifolyólag jobb, mint a többi. És ha másért nem, akkor a márka miatt lesz kedvesebb egy cipő, magnó vagy konzol. Ugye? Nekünk sem kell a szomszédba menni egy kis márkaháborúért itt a konzolon belül. Minden hónapban jönnek dögivel a DC-t anyázó, a Playstation-t isteníző levelek és ugyanez fordítva. Ám vannak az életben olyan pontok, ahol nem feltétlenül tudjuk kiélni a márkasznobizmusunkat, vagy ha akadnak, akik kiélhetik, hát bizony nagyon kevesen vannak. Ilyen például az autómárka. Abban egyáltalán nem biztos, hogy márkahűen tudtok majd vásá-

kézpénzzel soha nem sikerülne (ne röhögjetek, a weboldalról idéztem...). Sőt, azt is állítják, hogy a Ford szakemberei együtt alkották meg a kocsik irányíthatóságát és nagyon odafigyeltek arra, hogy mindenképp életszerű legyen a gépek viselkedése, ezzel is adózva a Ford rajongó közönségnek. Hát, akkor nézzük szépen lebontva a játékot, komponensről komponensre. Kezdjük a játszhatósággal: következtelen. Ez persze nem feltétlenül rossz. Sokkal inkább jelent új kihívást bárki számára, mint versenyző. Arról van szó, hogy nem igazán sikerülhet rosszul a startunk, mert könnyen elhagyhatunk mindenkit. Viszont, az első kanyar után rádöbbenünk, hogy velünk ellentétben a többiek tudnak vezetni is. Így viszonylag hamar otthagynak minket, és ha nem vigyázunk, bizony elérkezik a pillanat, amikor már akkora hátrányban vagyunk, hogy lehetetlen behozni.



rolni, függetlenül attól, hogy mi tetszik a legjobban. Eme furcsa bevezetőt azért írom, mert a Ford Racing készítői állítólag azért álltak össze, hogy egy olyan játékot csináljanak, melyet azok is megvehetnek, akiknek nem telik egy igazi Fordra (mintha az a luxuskategóriába tartozna...).

Ezen a programon keresztül majd megélhetitek azokat az örömmel átítatott pillanatokat, melyeket talán

A program ilyen téren nem engedékeny. Ha egyszer lemaradunk, akkor annyi és arra ne is számítsatok, hogy bárki is kipördül rajtunk kívül egy verseny alatt. A kezelhetőségéről még annyit, hogy viszonylag jó. Bár kicsit kacsázik a kocsi, megfogható minden pályán és tényleg különbözik az irányíthatóság minden autónál. A pályák vonalvezetését tekintve nem igazán széles a skála. Kicsit olyan érzése van az embernek, mintha minden pálya 6 különböző alaprészből állna és a különbség mindössze abban lenne, hogy milyen háttérrel raktak be mögé. De játszani, játszható és mindenképp alkalmas haverokkal versenyezni.

Menjünk tovább, nézzük a grafikát. Ez kicsit gyengébbre sikerült a programban, mint kéne. Bár az autók modellezése jó, mégis kicsit pixeles lett a háttér mozgása és sokszor belásul a játék. Sajnos ráadásul

úgy lassul be, hogy kicsit tapasztalatlanabb versenyző nem tudja, hogy a kocsija veszít a sebességéből vagy a gép dobálja ki a frame-eket csiga-módjára. Grafikai bugokat nem találtam, így nem lehet átmenni a falon, vagy eltűnni egy hegyoldalban, szerencsére. Itt is azt tudom mondani, hogy nem egy kiemelkedően jó grafikai megvalósítás volt a cél, így az lett a vége, hogy nem nagyon használták ki a gépben (még) rejlő lehetőségeket és ez látható a végeredményen is.

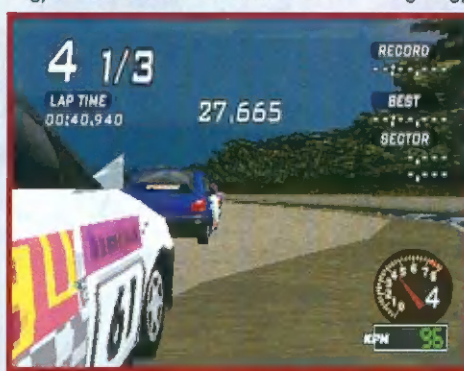
A hangzást vizsgálva azt mondanám, hogy semmi extrát nem hallottam a játékban, gyakorlatilag csakis a sémahangokat programozták bele. De meg merem kockáztatni, hogy 5 alaphangot halunk végig mindenféle kocsizhoz. A környezetek, vagy atmoszférhangok úgy ahogy van hiányoznak, bár ez viszonylag ritkán jellemzi az autóversenyeket. A zene rendben van, semmi extra.

A tartalmat nézve mindenképp látszik, hogy a Ford emberei állították össze a



aki szereti a Fordot és a fent említett kocsikat jól ismeri, az könnyen lehet, hogy baromira élvezi az egészet, de egy magamfajta játékos, aki nem feltétlenül egy márka miatt ülök le a konzol elé, nem talál benne semmi olyat, ami miatt komolyabb összegeket költene rá.

Egyébként tényleg nem tudok igazi véleményem alkotni róla, mert annyira hidegen hagy, hogy már-már azt is kezdem elfelejteni, hogy mi volt a játék címe. Ha más nem, ez jelent valamit, még akkor is ha havonta úgy átlagban 5 autóverseny rohan át a kezeim alatt. A jobbakat mindig megjegyzem, de valahogy ez ami-



lyen nagy márka, annyira kis szürkécske lett. Azt megjegyzném, hogy a hálón keresgélve sem nagyon találtam kiugróan jó véleményeket a játékról, kivéve a Gamefaqs-on egy elvakult srácét, aki megőrül a Fordokért. Ő azt állítja, hogy ez a legjobb játék, amit erről a szent márkáról valaha készítettek. Hát...aki neki hisz az neki aki nekem, az nekem.

Adam1

## Ford RACING

### BEFORDULTAM AZ ERDŐBE...



### JÁTEK!

Ha szeretnél nyaralni egy Ford Racing programot nem kell mást tenned, mint felkérni az alábbi egyszerű kérdésre: "Milyen Ford modellel versenyez Colin McRae?"

Beküldési határidő: Április 1.  
Címünk: 1389 Budapest Pf: 132

### FORD RACING

EMPIRE	
GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ
12 JÁTEKOS	
3 MEMÓRIABLEKK	
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)	
✓ EGYNEK JÓ	
× CSAK FORD RAJONGÓKNAK	

# 6.5 pont



A motokrossz a motorversenyek rally-ja, szokták mondani. Hogy mennyi a valóságmagja ennek a megállapításnak nem tudom, az viszont biztos, hogy most egy – a témába vágó – versenyjátékkal fogtok megismerkedni, amennyiben végigolvassátok eme cikket. A program címe Championship Motocross 2001 és a "featuring Ricky Carmichael" alcímet kapta, amiből talán azt a következtetést vonhatnánk le – jelzem tévesen –, hogy a srác központi szerepet kap a játékban (ha már egyszer a nevét adta hozzá), ezzel ellentétben azonban ő is "csak" egy a korongon található ver-

amik szintén a szabad ég alatt folynak, valami oknál fogva azonban mégsem sorolták egy kalap alá a szabadtéri pályákkal. Természetesen van bajnokság is (Championship), mindkét kategóriában, Carmichael azonban csak a 250-esben lehet választani. Minden verseny előtt (vagy után) elmehetünk a szakboltba és elkölthetjük a zsebpénzünket, azaz különböző kiegészítőket vehetünk vagy fejleszthetjük járgányunk egyes részeit. Vehetünk új gumikat, kipufogót, féket, felfüggesztést, motorolajat, motort stb. Minden alkatrész megvétele előtt elolvashatjuk, milyen hatással is lesz a motorunkra, és ami

még nagyon fontos, hogy a cucc hány

Játszhatunk ketten is, sima verseny is, meg bajnokságot is. Akik szeretik alulról kezdeni a pályafutásukat, azoknak ajánlom figyelmébe a karrier módot (Career Mode). Ezen belül a saját neved alatt indulhatsz a versenyeken, választhatsz ruhát és motortípust is. Itt egy rakás különböző bajnokságot kell megnyerned kezdve az amatőr 125cc-től egészen a profi 250cc-ig, és mindegyiken első helyezést kell elérned, hogy kvalifikáld magad a következőre. Amennyiben ez nem sikerül kezdhetsz mindent előlöl (esetleg tölthe-

könnyebben beveszik. A gép pedig rettenetesen következetlenül irányítja őket. Szinte minden versenyen másképp viselkednek. Ugyanazon a pályán lehetünk több másodperccel első is, de akár veszíthetünk is egy fél körrel. Néha elég egyet borulni és az egész mezőny elhúz tőlünk. Azt is megfigyeltem, hogy előnyt szerezni könnyű, de hátrányt behozni LEHETETLEN. Mehetsz akármilyen tökéletesen, ha az első elment tőled, a büdös életben nem fogod utolérni. A karrier módban pedig szinte mindig lesz egy olyan ellenfeled (de úgy képzeld el, hogy minden versenyen), akit szinte csak tökéletes motorozással lehet megverni. Szóval furcsa dolog ez, hogy néha simán első vagy, máskor meg utolsó. Ezért érdemes minden verseny előtt menteni. Pedig az ellenfelek nem sínen közlekednek, sokszor szoktak ők is borulni. Az irányítással szerintem nincs gond, be lehet rendesen tenni a kanyarba a gépeket, és végre meg lett oldva az is, hogy a levegőben már nem lehet a motort irányítani, csak bedöntení. Szerencsére borulni csak ritkán lehet, akkor is leginkább csak a 250cc-s versenyeken, amik értelemszerűen sokkal gyorsabbak is. Azért az ellenfeleinkkel kerüljük a közvetlen fizikai kapcsolatot, mert vagy teljesen lelassulunk, vagy egészen közelről megismerkedhetünk a pálya földtani szer-



senyzők közül, szóval kicsit furcsa a helyzet. A készítő talán csak utalni akartak vele arra, hogy a játék a tavaly megjelent CMRC folytatása. Ahogy azt a legelső amerikai sportjátéknál már megszokhattuk, dögös zenével aláfestett intróval kezdődik a CD. Egy ilyen motorversenynél nem nagyon lehet túlbonyolítani a versenyszámokat, szóval semmi meglepő, mellbevágó, vagy forradalmi új dologra ne számítsatok, viszont amire lehetőségük volt a készítőknél azt megpróbálták viszonylag igényesen beletenni a játékba. Kezdsnek itt van rögtön a sima verseny (Single Race), ezen belül egyszeri versenyeket nyomhatunk a már nyitva álló pályákon, persze csak miután kiválasztottuk a versenyzőstályt (125 vagy 250 köbcenti), és a versenyzőnkét. Egyébként a "pilóták" fotója alatt helyett kapott némi háttér-információ az adott versenyző pályafutásáról is, milyen eredményei voltak stb. Érdekes hogy némelyikükről nincs fénykép, először azt hittem ezeket az embereket úgy kell behozni később, de nem. Ők is választhatóak már az elején, csak biztos szegényesek voltak. A pályák három részre vannak csoportosítva. Vannak a szabadtéri helyszínek (Outdoor Nationals), az arénák vagy stadionok (Supercross), és az amatőr viadalok (Amateur),

ELKELNE 2 SEGÉDKERÉK,  
HOGY NE DÖLJEK EL!



kezetével. Játszhatóság szempontjából az is nagyon fontos, hogy nem bonyolították túl a pályákat (még a stadionokban lévőket sem), mint sok más hasonló játékban, ahol néha azt se tudni merre van az arra. Elég sok pálya van, de mégis mindegyik átlátható, és nem fogsz rajtuk eltévedni. A gépek hangja normális, a zenék is illenek a versenyekhez. Mégsem ajánlom mindenkinek a játékot, csak azoknak, akik szeretik a stílust.

CSIPI M LEE



verseny idejére tart ki, persze a tartós alkatrészek drágábbak is. Pénzt a versenyek megnyerésével lehet szerezni, lóvé jár akkor is, ha megdönfjük az adott pályán a körrekordot. A vásárolt kiegészítők közül a garázsban válogathatunk (Garage), és itt is szerelhetjük fel azokat. Minden futam előtt lehet állást menteni, ezt jó helyezés esetén cselekedjétek is meg. Egyébként 125 köbcentinél nyolc versenyből áll egy bajnokság, míg a magasabbik osztályban tizenhat pályán kell végiggyötörniöd magadat és a gépedet. Mondjuk a játék elején még csak a 125 köbcentis bajnokság áll nyitva, a 250-es csak akkor nyílik meg, ha az előzőben dobogós helyezést érsz el. Ennyit a bajnokságról.

ted be a memóriakártyádról az állást). Lehet gyakorolni a végtelenségig is (Practice), a már megnyitott pályákon. Természetesen nem maradhatott ki a játékból a Freestyle sem. Négy speciális pályán próbálkozhatunk elképzeltetni a közönséget a mutatványainkkal, a mozgásokat a levegőben a Kör-irányokkal lehet előhozni. Bár a játék nem erről a számról szól, azért igyekeztek ezt is igényesen megcsinálni, például az ugrások közben végrehajtott mozdulatokat egy külön felnagyított képernyőn is láthatjuk. Sőt még a kivetítőn is elcsíphetjük magunkat. Ezzel el is érkeztünk a program grafikájához, ami szerintem jó. Nincs kódosítás, és a tereptárgyak is csak ritkán bukkannak fel az orrunk előtt. Nem szaggat be a játék, pedig néha egyszerre nyolc versenyző is van a képernyőn, bár az is az igazsághoz tartozik, hogy a versenyzők csak az elfogadható kategóriába tartoznak. Magyarul elég csúnyák. Ez még nem is lenne baj, viszont rohadó módon csálnak. Simán legyorsulnak, és a kanyarokat sokkal

## CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001

ACCLAIM

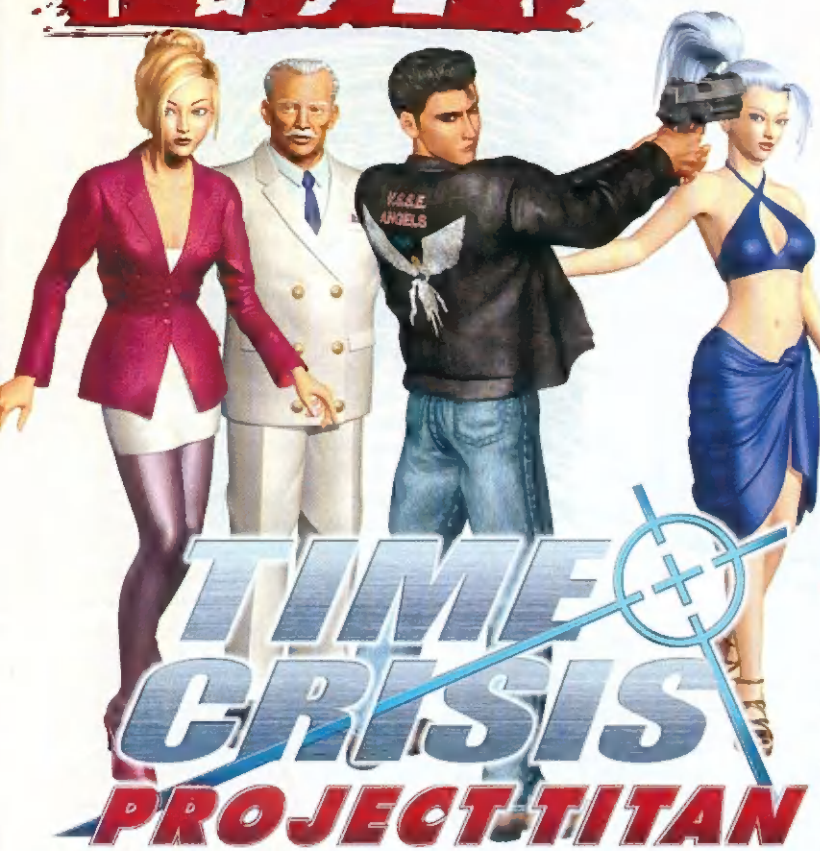
GRAFIKA	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG	JÓ
SZAVATOSÁG	JÓ
ZENE / HANG	JÓ
HANGULAT	JÓ

12 JÁTÉKOS  
1 MEMÓRIABLOKK  
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK

✓ IGYENES KIDOLGOZÁS  
× CSAK MOTORMÁNIAŠORNAK

# 8 pont





## TIME CRISIS PROJECT TITAN

ÉLES FEGYVERREL NE LŐJ A TV-RE!

**A**kik rendelkeznek fénypisztollyal (azok közül is GCon-nal) bizony sosem voltak elkényeztetve játékokkal. Egyedül a Namco az, aki folyamatosan jön ki fénypisztolyos játékokkal. Nagyon örültem, amikor elhozhattam tesztelésre a Time Crisis: Project Titan mert a TC első részét mind a mai napig a legélvezetesebb játékok között tartom számon. Veszettül meg volt csinálva a TC, a hangulata és az akciódús játékmenete miatt sokan vették meg a GCon-t. Mind PS-en mind pedig a játéktérmetben aratott az anyag, melynek ahogy az lenni szokott az lett az eredménye, hogy a játéktérmetben már a Time Crisis II-be lehet dobálni a százásokat. Először fel is merült, hogy a TC2-t írják át PS-re, de aztán belátták az alkotók, hogy a PS technikai lehetőségei gátat szabnak efféle próbálkozásoknak, ezért letekert róla – talán majd PS2-re. Viszont nem akarták cserbenhagyni a PS rajongókat sem, ezért elkészítettek egy teljesen új részt, ez lett a most megjelent Project Titan.

### RICHARD MILLER ÚJRA AKCIÓBAN

A Project Titan története nem lett túl eredeti, hisz majdhogynem teljesen megismételték a TC első epizódjának sztoriját. Mindegy azért

dióhéjban lássuk miről van szó. A főszereplő ismét Richard Miller, akit gondolom nem kell bemutatni a TC ismerőinek. Richard épp a TV-t nézi, amikor az épp nyilatkozó afrikai ország elnöke merénylet áldozata lesz. A merénylet vádlottja Richard, akinek 48 órája van, hogy tisztára mossa a nevét. Az ügyet tovább bonyolítja, hogy Wild Dog (emlékeztetek rá ugye?) maga köré gyűjtötte a világ legkeményebb bűnözőit és fogságban tartja egyetlen szövetségeseinket, Marisát. Mielőtt a főmenübe kerülnénk a címképernyőn választhatunk nehézséget az A és B gombokkal. Érdemes Easy-ben játszani (persze csak a játék elején, mert az Easy-nek van



sem változott. Röviden azért összefoglalnám, a PT lényegét hátha valaki nem ismeri az előző részt. Szóval mindig egy adott képernyőn vagyunk, ahol az összes ellenfelet meg kell ölni. Alapjában véve mindig fedezékben vagyunk, ha akcióbá akarunk lendülni a pisztolyon nyomjuk le az A-t (joyon a Négyzetet



azt hiszem). Ekkor kiugrunk és tüzelhetünk. A fegyvert újratölteni rendkívül egyszerűen tudjuk, csak engedjük el az A-t. A tárcserén kívül fedezékben sérthetetlenek vagyunk. Viszont azt nem lehet megcsinálni, hogy elbújunk sátorozni (campelni), mert különben lejár az időnk. A készítőik ugyanis úgy akarták felgyorsítani a játékmenetet (ez sikerült is nekik), hogy minden pályán időlimit van, és ha rendelkezésünkre álló másodpercek letelnek ugyanúgy meghalunk, mintha lelőttek volna minket. Plusz időt képernyőváltásoknál kapunk. Igyekezzetek mindenkit minél hamarabb leszedni, nehogy az idő leteljen. Egyébként lesznek speciális ellenfelek is (általában narancssárga színűek), akiket ha eltalálunk néhány értékes másodperchez juthatunk. Az idő mellett láthatjuk életeink számát, ami Normal fokozaton csupán három darabból áll, ám Easy-n szerencsére ötöt kapunk, de megnyugtatók mindenkit sokáig ez is kevés lesz. Sajnos Easy pontban a harmadik pálya végén nem enged tovább a játék, ha teljesen végig akarjuk vinni Normalon kell játszaniunk – ez nem volt szép a készítők részéről. A TC: Project Titan egy nagyon felpörgetett anyag, nincs idő taktikázásra, tökölésre, haladni kell és megölni mindenkit, jó gyorsan. Szimpatikus a játékmenet, gondolom az akciót kedvelő játékosok már alig várják, hogy megkaparítsák a stúfot. Igazából a nehézség nagyon profin elvan találva, az elején elég nehéznek tűnik, de ahogy hozzá szokunk a pályákhoz, megismerjük mikor érdemes kiugrani, és mikor inkább a biztonságos fedezékben maradni, nagyon könnyen végezhetünk a pályákkal. Majdnem elfelejtettem egy fontos irányításhoz vonatkozó momentumot, ami az egyetlen újítás az irányításnak.

Természetesen lesznek a játékból főellenségek is. Az elsőnél Zeusnál a fedezékben tudunk mozogni is! Amikor elbújunk jobbra, a képernyő bal oldalán megjelenik egy sárga nyíl. Ha ebbe belelövünk átszaladhatunk a túloldalra. Ez például Zeus legyőzéséhez elengedhetetlen, de fontos lesz a Ricardo elleni küzdelemben is. Ugyanis ekkor körbe-körbe kell szaladgálni és úgy megtámadni Ricardo-t. Amikor pozíciót váltunk a fedezékben sérthetetlenek vagyunk, tehát nyugodtan lehet szaladgálni, csak figyeljétek az időre – a főellenségeknél szinte minden lehet helyet változtatni. Még egy tanácsom lenne azok számára akik nem ismerték az első részt. Mindig a piros egyenruhás ellenfeleket szedjétek le először. Ez azért emeltem ki, mert a

pirosak elképesztő pontosan céloznak és ha nem vigyázunk velük pillanatok alatt megsza- badítanak minket jó pár élettől.

### ÖSSZEGZÉS

A Time Crisis: Project Titan egy kiváló játék, rengeteg mindent (pld. a hangulata) sikeresen áthoztak az előző részből. Az igazán nagy probléma, hogy kezdők és haladók egyaránt egy hétvége alatt végezhetnek az anyaggal. A pályák száma nem túl sok és miután már egyszer végigjátszottuk őket a kissé monotonná válhat a sok öldöklés. A másik probléma bár ez nem a játék hibája, hogy nagyon fárasztó vele játszani. A pisztolyt markolva egy fél óra után úgy el tud zibbadni az ember mindeket karja, hogy muszáj pihenni egy kicsit (pauzálni az B-vel lehet).

Nem beszélve a mutatóujjamról, amit szintén nem éreztem a sok lövéstől. Emlékszem a TC első része után borzasztó izomlázam lett, miután egész nap azzal játszottam. A grafikával én meg voltam elégedve. Szerintem sokat javult az előző rész óta, sokkal kevésbé pixeles mint az volt. Mivel a TC első része egy játéktéri gép konverziója volt, sokkal kevésbé tudta kihasználni a PS lehetőségeit, amit viszont a TC: PT elég jól kiakná. A zene az első pályán még a megszokott, aztán hallhatunk újabb számokat is. Összességében mindegyikre zenére elmondható, hogy nagyon jól tudják fokozni az akciót. Igazából volt egy olyan érzésem, hogy a PT-t a Namco a TC rajongóinak készítette. Azt nem mondom, hogy érdemes miatta kiadni tíz rongyot egy G-Con-ra, de ha rendelkezésemre eszükkel feltétlenül szerezd be! Van még egy jó hírem azoknak akiknek van G-Con-juk: a pisztoly működik PS2-vel is szerencsére, kipróbáltam, tehát ez már biztos!

Veres Miki



### TIME CRISIS: PROJECT TITAN

NAMCO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS  
1 MEMÓRIABLÖKK  
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK!  
OGÉNÁS FÉNYPISTOLY  
✓ AKCIÓDUS JÁTÉKMELET.  
TÖKELETES A HANGULATA  
× FÁRASZTÓ VELE JÁTSZANI KISIT  
NEMTÖN A SOK LÖVÉSDÖZÉS

# 8.5

pont



Tavaly az egyik legjobb F1-es játék volt a Studio 33-as Formula One 2000. Szép grafika és jó irányíthatóság jellemezte, bár engem elsősorban a menürendszer fogott meg, mert újított a gárda és egy CM Rally 2.0-szerű menüsört csináltak. Ebben a számban benne van (valószínűleg pár oldallal odébb) ugyanennek a játéknak a PS2-es tesztje is, de amikor ezeket a sorokat írom még nem kaptam meg a gépet, így sikerült megóvnom magam a Warm Up 2001-ben leírt elfoglaltságot.

Szóval, ez a játék másodpercek alatt sokkal jobb benyomást tett rám, mint mondjuk a fent említett program. A menürendszerrel most is ugyanazt tudom mondani: zseniális. Amikor 5 év alatt mindenki mindenfajta dolgot kipróbál már viszonylag nehéz lehet előrukkolni valami újdonsággal. Márpedig itt sikerült és ráadásul nem ez az álművész vagy álegyszerű végeredmény lett, hanem egy jó, látványos, mégis baromi könnyen átlátható valami. Látszik, hogy amikor készítették a programot, még nem volt nyilvánvaló, hogy mondjuk a Minardi csapatban kik lesznek az új pilóták, így akadnak még pontatlanságok a játéknak eme tartományában, de ettől eltekintve nem találtam gigantikus hibát a valós állapotokhoz képest.

Ez a program már hivatalos, így 22 pilóta közül válogathatunk a megszokott 11 csapatból. A pályák kivá-

gátságok" alapján választanak pályát, nem fogják tudni, hogy milyen is az éppen nézett aszfaltcsík. Nekik ajánlom a német, az angol vagy a belga pályát, ezekben sok egyenes van és viszonylag kevés éles kanyar.

Azoknak, akik viszont a kihívást szeretik, nagy kedvenemet elemezni, a monacói pályát. Azt már mindannyian tudjuk, hogy grafikailag a mérce, mindig a Monte Carlo partjainál rendezett verseny. Én személy szerint minden programot itt nézek meg legelőször, mert több jó pont is akad a tesztelésre. A grafikai része a legnyilvánvalóbb, mivel itt vannak az épületek a legközelebb a pályához, de a kocsí irányíthatóságát is itt lehet a legjobban kipróbálni, mert erős fékezésekből, apró kormányozdulatokból és nehéz kanyarokból akad bőven. Csak abba gondoljatok bele, hogy a statisztikák szerint ezen a pályán törik össze a legtöbb autót és e mellett itt fogynak a legtöbbet a versenyzők egy grand prix alatt. Ehhez jön még, hogy hatalmas eszmei értéke van a monacói verseny megnyerésének.

Szóval, én is itt

befordulhat egy rossz kanyarba és onnantól kergetheti a 21. kocsit a verseny végéig. Bár én jól ismerem az összes pályát, mégis velem is előfordult, hogy a Casino-tér után következő híres első visszafordítóban fogtam, és szépen bekarnyarodtam egy zsákutcába, csak hogy 240-el nekimenjek a falnak. Úgyhogy figyeljete!

A kocsí kezelhetősége jó, dinamikus gyorsul, jól lassul és könnyen kezelhető, ami viszont nem tetszett, az a választható kameraállások. Sajnos mindegyik alatt olyan érzése van az embernek, mintha hason feküdne és ezen nem is nagyon tudunk változtatni. Felhívnom a kedves versenyzők figyelmét, hogy a verseny a piros lámpák kialvásánál indul. Ha előtte megnyomjátok a gázt, ugyan elstartol a mezőny, de rögtön mehetnek 10 másodpercig pihenni. Ugyanez a remek kikapcsolódás vár azokra, akik kanyart vágnak le. Bizony a bírák nagyon kemények és azonnal ki-

rúlt, az a szerencsétlen kommentátor idétlen böffenései. Na, azok teljesen idióta módon jelentkeznék a programban. Néhol nekimentem Irvine-nal a falnak, és felkiáltott a gép: "Jaj, Hakkinen nekiment a Ferrarinak a brazil pilótával!" Na ez jellemző hiba a játéknak mindvégig, így ne nagyon számítsatok tartalmilag rendben lévő kommentárokról. Ezekről eltekintve nagyon jó és szép. Irányíthatósága az egyik legjobb játékká emeli, amit ezek a konzolok teszteltem. Még nem tudom, hogy miben különbözik majd a grafikán kívül a PS2-es kiadás, de már nagyon kíváncsi leszek rá. Nektek ennél könnyebb dolgokat van. Csak át kell nézni a következő oldalra és ott van már minden, amit én még csak 1 hét múlva tudok majd.

Adam1



VILLENEUVE MÁR ELDOBTÁ A KOCSIT...



## FORMULA ONE 2001

OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

lasztásánál (bár nem újdonság) jó, hogy nem az alaprajzot mutatja meg a gép, hanem egyből végigvisz minket, akár tesszük, akár nem. Talán ezzel a megoldással könnyebb eldönteni, hogy mit is szeretnénk. Nem nagyon értek a technikai és programozási paraméterekhez, de baromi jól megcsinálták, hogy pillanatok alatt váltogathatunk a pályák között. Egyik másodpercben még a monacói preview-t nézzük, a másik pillanatban, már Spa pályája kellős közepén vagyunk.

Persze lehet, hogy ez nem nagy dolog, de emlékszem én még olyan F1-es játékokra, ahol pusztán az autók képére is vagy 5 másodpercet kellett várni, amikor ki akartuk választani őket a versenyekhez. Persze ez megint nagyon kétoldalú, mert így viszont nem látjuk a pályát felülről és kezdőbb vezetők, akik még a "kanyar-

száguldoztam és hamar rájöttem egy apró, viszont annál szemetebb hibára a programban: a csalafinta készítő kiszedték a gumi válaszfalakat a pályák széléiről, így ha valaki nem tudja fejből, hogy merre is kell menni, hát bizony könnyen

intenek egy kis pihenőre. A box-utcában való száguldozásról már nem is beszélnék. Ott használjátok a limiter gombot. Ez nem engedi túlpörögni a motort.

A játékban a töltőretek alatt vannak ilyen "legyenönismilliomos"-szerű kérdések, melyek néha rosszak. Például megkérdezte a gép tőlem, hogy mit jelent a sárga zászló, mire én megjelöltem a "lassíts le és ne előzz, veszély van a pályán"-tartalmú választ, mire a gép azt mondta, hogy NEM. És mivel a jó eredményt ilyenkor nem közli, hát sosem tudom majd meg, hogy mi volt a jó válasz...A pályák grafikai kialakítása nagyon jó, szinte minden lehetőséget kihasznál a program, ami a PS-ben rejlik. Ami viszont kicsit neccesre sike-



## FORMULA ONE 2001

SONY

GRAFIKA: JÓ  
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ  
SZAVATOSSÁG: JÓ  
ZENE / HANG: KÖZEPES  
HANGULAT: JÓ

12 JÁTÉKOS  
4 MEMÓRIABLOKK  
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ AMIT CSAK A PS ELBÍR  
× NEMÁNY HANGULATI BUG

8 pont



Egyre kevesebbszer találkozhatunk Playstationon és úgy általában a konzolokon is szerepjátékokkal, és azoknak a hibrid keverékeivel. A programozók és a kiadók mostanában mintha egy kissé kerülnék ezt a műfajt, bár nem értem mi okból? Ami komolyabb visszhangot keltett az utóbbi időben talán egyedül a Diablo és annak folytatásai. Most viszont eljött hozzánk a Delphine Software – akiket azóta is csak a "hírhedt" Another World című játékkal tudok összefüggésbe hozni – és magukkal hozták a Darkstone-t. Igaz a név leginkább a szintén (h)őskori Darkmere-hez hasonlít, sőt annak

lyében útnak állunk, bejárunk hegyet, völgyet, erdőt, falut. Erőt gyűjtünk, felfegyverkezünk és minden ellenfelünkkel végzünk, hogy végül megmérkőzhessünk a fő gonosszal, magával a sárkánnyal. Akik olvasták a Dragonlance krónikáit, azok el tudják képzelni ezt a világot, és könnyedén bele tudják élni magukat a történetbe és az eseményekbe. Miután megcsodáltuk a pár másodperces kezdőképernyőt, a program egy elég jól kidolgozott és átgondolt menüvel fogad, ahol kezdésképpen ellátogathatunk a beállításokhoz és elvégezhetjük a kép kalibrálását is, amit sajnos sok TV kicsit elcsúszva tesz ki. Ez-

fokozatot a fejlettségi szintünk határozza meg. Nincs más hátra, mint a mély vízbe ugrani és neki-látni a valódi kalandnak. A pálya betöltése után a faluban (vagy nevezetesen talán városnak is), találjuk magunkat. Az egész lényege pontosan megegyezik a Diabloval. Tehát a város a mi átmeneti otthonunk, ahol beszélgethetünk az emberekkel, információkat tudhatunk meg, fegyvereket vásárolhatunk vagy adhatunk el, új varázslatokat tanulhatunk meg. Itt feltölthetjük jócskán megcsapolt energiánkat, fejleszthetjük magunkat. Ez egy nagyon lényeges pontja lesz a játéknak, sokszor kell majd körbejárunk a szűk kis utcákat, hogy értelmet találjunk bolyongásunknak. A falu kijáratán átlépve kikerülünk a harmezőre. Itt bárki megtámadhat minket, főleg persze az ellenfelek és a kóbor vadállatok meg rovarok. A városban többnyire biztonságban vagyunk. Mindenképpen érdemes felfegyverezni magunkat mielőtt a vadonba lépünk, mert pusztá kézzel bizony nem sokra megyünk. A harmező ebben a játékban nem csak a föld alatti barlangokat jelenti, mint a Diablo-ban, hanem a természetet, a vad, sűrű erdőket, tisztásokat. Kiemelkedő a grafika, ami a szemünk elé tárul. A szereplők mozgásai nagyon jól animáltak, a tájak is említésre méltók, sőt még a sebességgel sincsen semmi probléma (bár néhol egy picit lassul a játék). Egészen más itt a gond. Ugyanis kezdésnek a ka-

kamera dőlésszögén állítani nem tudunk, a nézőpontunk viszont alig-alig van csak döntve. Nagyon nehéz így átlátni a pályát és tájékozódni. Legtöbbször csak a közvetlen közelünkben elhelyezkedő házakat és embereket látjuk. Erre jön rá az is, hogy a tereptárgyak, így a fák és a házak is, jó magasra nyúlnak és szinte már belelőgnak a kamerába. Van olyan helyzet is, hogy egy utcában már a főhőst is eltakarják. Még szerencse, hogy itt is működik az átlátszás effekt, mert



másik epizódja a Dragonstone volt, a Core Design kiadásában. Nos, az ultramodern Darkstone, részben folytatja a már jó öt évvel abbamaradt játék hagyományait és elég ügyesen összekeveri a ma olyan divatos Diablos motívumokkal. Ha meg kéne neveznem egy hasonló stílusú játékot, akkor az mindenképpen a Diablo lenne, de hogy miért azt pillanatokon belül elmesélem.

## A SÁRKÁNYOK IDEJE

A sztori elég misztikus, nem sok minden derül ki róla a játék során. Annyit mindenesetre tudok, hogy a középkorban járunk, mint ahogy azt már megszokhattuk a fantasy játékok esetében. Az emberek hiába igyekeznek, sehogy sem tudják megakadályozni a gonosz eljövételét. Eljön Draco a velejéig romlott, kegyetlen sátán, aki még a neki hódoló druidákkal is végez. Ekkor jövünk mi a képbe, egy elszánt harcos szemé-

után irány a karakter létrehozó menü, mert addig úgy sem kezdhetünk játszani míg nem kreálunk magunknak egy hasonló stílusú játékot, akkor az mindenképpen a Diablo lenne, de hogy miért azt pillanatokon belül elmesélem. után irány a karakter létrehozó menü, mert addig úgy sem kezdhetünk játszani míg nem kreálunk magunknak egy hasonló stílusú játékot, akkor az mindenképpen a Diablo lenne, de hogy miért azt pillanatokon belül elmesélem.



## TÖRPÖK ÉS BARBÁROK LEHETNEK BARÁTOK (IS)

mera olyan közel áll emberünk-höz, hogy szinte rajta kívül semmit sem látni a pályából. Való igaz, hogy lehet kameranézetet váltani egy rossz és egy még rosszabb között, de ez édes kevés ahhoz, hogy kényelmesen tudjunk játszani. Szerencsére van egy úgynevezett zoom opció is, melyet a Háromszög és a fel/le irányok egyszerre való lenyomásával hozatunk működésbe. Így egész távol lehet vinni a kamerát a főhőstől és ezzel valamelyest jobb játszhatóságra bírni a programot. Sajnos nekem mégis úgy tűnt, hogy ez is kevés, mivel a

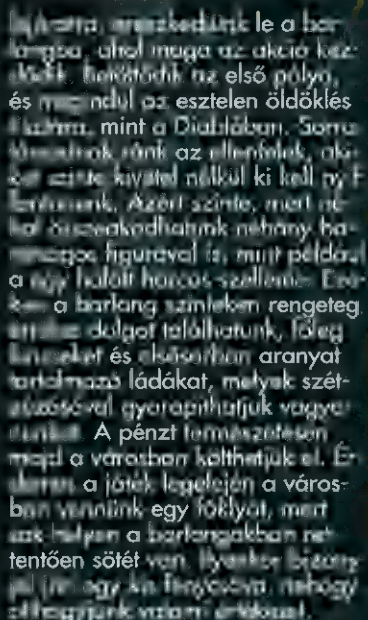
ha ilyenkor nem válnának az épületek áttetszővé, akkor bizony nagy bajban lennénk.

## A KALAND KEZDETE

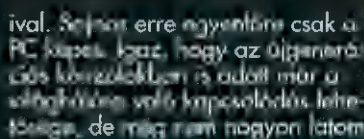
Nem valami sok pénzzel kezdjük el kalandunkat, egy új fegyverre semmiképpen nem lesz elég, viszont arra talán igen, hogy az alaptól nálunk lévő fejlesszük egy szinttel, vagy valami energia italt vegyünk. Keressük is fel a fegyverkovácsot és beszéljünk vele a Kör gombbal. Ha mindent megszereztünk, amit lehetett, nyomjunk a Négyzetre, melynek







dül az Internet-re, ahol sokkal a  
jótékonyabb környék lehet  
bármi, feltételeztem a korábbi  
lat az egész, könnyű a nagy  
kötés és megmérkőzés más ország  
jól, más hely és tiszta környezet



de az edve ezt a dolgot. Meggyőző  
bár a Dreamcast is pont erre lett  
kalkulálva, de mégsem vállalta be  
a lényegi frizán neményeket, leg-  
alább itt nálunk nem igen lett ki-  
tekintve. Szerintem a Diaból  
járt az tette nagyobb, hogy a be-  
szárazt szerverére kapcsolódva be-  
kapcsolunk az igazi arénába, ahol  
a legkülönfélébb harcok és mu-  
szakok vannak és vannak a mai na-  
pij arra, hogy megmérkőzzünk  
valak. Sajnos ez a rész inkább egy  
száraz frányzik a Darkstone-ból  
és így valószínű nem érdekel senki.  
Mégis az kell, hogy mondjam  
nem egy rossz ötlet az a Darkstone.  
Gyag az egyre bővülő Play-  
station játékokban. Holis azelőtt

minden gépéhez, ha ember becsapja, mindig majd a lemez a meghajtóba és magáról öngyógyul, magától szan hozzájárul a mesterséges élettel szembe.

### Endroedy Trees

**TAKE 2**

GRAFIKA:	31
ÉRTÉKELÉSIÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

**1 JÁTEKOS**  
**1 NEVETÁBLA**  
**ANALÓG RÁNYÍTÓ ÉS AL SHOCK**

✓ ELEG SZÉP, ELEG ÉRDEKES  
× ELEG ROZSZA, ELHÁRJÁK!

**8.5** pont



**N**a, ez a Vanishing Point jó nagy csalódás lett mindenkinek. Pedig még a múlt havi szám elolvasása után bíztam benne, hogy a Playstation-verzió jó lesz és látványos, különösen azért, mert a hálón sokat hallottam, hogy kifejezetten a játékhoz egy teljesen új engine-t fejlesztettek ki és hogy ez majd olyan sajátos és egyedi vezetést tesz lehetővé, amit eddig még sehol nem éreztek a játékosok.

A Csipi "végre egy jó autóverseny"-alcímmel futó írása is csak a lelket öntötte belém, úgyhogy reméltem, hogy a PS kiadás is ennyire jó lesz majd. Aztán miközben keresgéltem információkat a játékról, egyre több helyről hallottam, hogy

valik az első "riszálásnál" irányíthatatlanná.

A játék sajnos semmilyen szinten nem kvalifikálható, mint autóversenyes program, még akkor sem, ha más konzolokra megjelent kiadásai



három részre oszthatóak: először is egy olyan pocskék megvilágítás van az autókon, hogy az már-már szemrongáló. Egyszerűen buta és ronda. A második hibás rész a kocsik formája. Hát, az is egy rakás sz\*r, bár azt mondom, hogy ez még elviselhető lenne, viszont amit a harmadik rész, a háttér művel, az már egyenesen bugyilicska-nyitogató.

Tele van hibákkal, képileg és hangulatilag egyaránt. A DC-kiadásban baromi szép volt a grafika! Tényleg, olyan háttér volt, hogy fennakadt a szemem, itt viszont nemhogy csúnyácska a háttér, a hibás programozás odáig fajult, hogy néhol nem áll össze a kép. A 3D-s háttér terek rondák, viszont a nagyotálban nézett hegyek, völgyek, egek, felhők sokszor minden különösebb ok nélkül mozognak (itt inkább használnám a "rezegnek"-szót).

A játék tartalmi részéről csak pár szót írnék, hiszen ugyanaz, mint a DC-kiadásban. Ettől függetlenül nekem unalmas a játékmenet. Tény, hogy egy szubjektív vélemény, de én ellenfelek ellen szeretek küzdeni,

Még egyszer hangsúlyoznám: nem zárom ki annak az eshetőségét, hogy a két konzolon különbözik a kocsik érzése és mozgása. Ez könnyen lehet, mert a DC-piacon sokkal inkább fogy a játékból, mint a PS-kiadásból. Csak ha ez így van, akkor nem értem, hogy mi a fenét vártak eddig a megjelenéssel, arról meg már nem is szólok, hogy mekkora átverés a játéknak a sajtóanyagában leírt szöveg a cikk tetején.

Ha nem tudnám, hogy ez már végleges kiadás, azt mondanám, hogy várjunk még egy kicsit, majd ha megjelent, akkor biztos kijavítják benne ezeket a hülye hibákat. De sajnos akárhogy nézegetem a dobozt, erre bizony az van ráírva, hogy "Review version", ami ugye azt jelenti, hogy tesztelhető, végleges kiadás. Annak viszont értékelhetetlen, mert ha meg is szoknánk a játékot idővel, a grafika akkor is agyoncsapja az egészet úgy, ahogy van. Próbáltam ám valami pozitívumot találni a játékban, de az autók számán kívül nem nagyon találtam. A menürendszer is csúnya. Illetve nem is csúnya, sokkal inkább egyszerű. De ezt ráfoghatjuk az "izlések és pofonok"-közhelyre.

Számomra egy olyan autóverseny, amit meg kell nagyon szokni, ahhoz hogy vezetni tudjunk, nem kvalifikálja magát sehol. Ez körülbelül olyan, mintha bemennél egy tévéboltba és vennél egy nagyképernyős televíziót, majd miután hazamennél meglátnád, hogy sajnos zavaros a kép. A legfontosabb összetevője rossz. Erre felhívnád a szerelőt, aki nemes egyszerűséggel csak annyit közölné veled: "Hát, igen. Van ez a hibája, de nyugalom! Ezt is meg lehet szokni". Ilyen tévét ne vegyetek soha!

Adam1



akiket láthatok. Jó ötlet, meg modern és grafikai is könnyebb, ha mindössze egy órát nézhetünk, de nekem ez kevés. Persze le kell szögez-nem, hogy vannak egyéb autók a pályán, csak ők nem mint ellenfelek vannak jelen, sokkal inkább úgy definiálnám őket, mint "polgári forgalom". Ez persze még nem gátolja meg a kedves sofőröket abban, hogy nekiálljanak és a világ legidétlenebb módján vezessenek, lehetőleg olyan helyzetben, amikor mi is "utközésközlelben" vagyunk.

Ahogy a kolléga mondta februárban: "az elején nagyon sokat fogsz kacszáni...de ezt is mg kell szokni". Feltéve, hogy olyan vagy és van türelmed megszokni. Na, én ehhez lusta vagyok. Számomra inkább azok az autóversenyek jönnek be, melyeknél nyilvánvalóan érezni a kocsik úttartását.



sokkal jobb. Olyan mélyen nem vagyok benne a programozásban, hogy el tudjam dönteni: vajon ugyanazt az engine-t használják az összes konzolra?? Ne nehezteljenek rám, sajnos nem tudom, de ha a Csipi írása valós (márpedig a nyakam teszem rá, hogy az!!), akkor két egészen másként viselkedő játékról beszélünk, egy és azonos cím alatt.

Merthogy ott jó volt a grafika. Hát kérem, itt a grafikai hiányosságok

ide-oda tologatták a PS megjelenés idejét, de valahogy nem indokolták a készítőket, hogy miért. Persze ilyenkor találgatni kezdenek az emberek, így január magasságában az Acclaim kiadott egy rövid nyilatkozatot, miszerint a játékot "brillians programozói munka jellemzi" és "mindössze az utolsó simításokat végzik a szakemberek" egy "szinte tökéletes engine-el mozgó játékon".

Akinek egy kevés tapasztalata van, az már tudja, hogy itt valami gyanús. De most nem fogom órákig taglalni, hogy mit írtak még, inkább ki-mondom a lényegét: a kocsik mozgását irányító engine körülbelül olyan stabilitást ad a járműnek az úton, amilyet én utoljára tavaly télen éreztem, amikor 20km/h maximális sebességgel a behavazott jégpáncélon pörögtem, úgy 3 percig. Annyira instabil a kocsik, hogy már-már úgy érzitek: valószínűleg telepaktolták ólommal a csomagtartókat és ettől

## VANISHING POINT

ACCLAIM

GRAFIKA	HELYEZ
JÁTSZHATÓSÁG	HELYEZ
SZAVATOSSÁG	HELYEZ
ZENE / HANG	HELYEZ
HANGULAT	HELYEZ

3.5 pont

✓ THE AUTO MENÜPONTOK  
x VEZETELI 'A TÍPUS' JÉGEN



DONALD DUCK

# "Quack" Attack?!

klasszikus  
William

Donald Duck  
A PÁCBAN

## DONALD ÚJRA A PÁCBAN

Az egy a másik  
TV-t  
de-  
gy  
Viszont  
stábort  
sem  
melyikük  
dülnek  
hamar  
és rossz  
és az egész  
van



Donald Duck a város utcáján

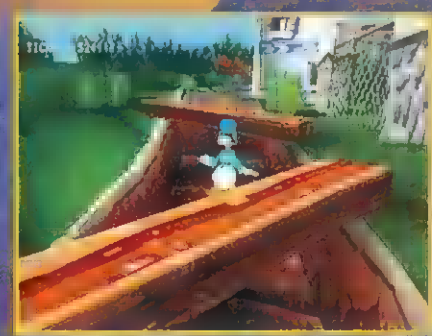
Crash  
reszelhez  
A  
yő  
nem tárol az  
zóna  
amivel  
furcsa  
Szerencsére ezekhez az  
és

csak a  
tudnak  
screenomatic  
persze  
lesz rá  
Egy  
min  
Ezek  
nem is  
az elsőre  
szőnye  
medvetől  
nagy  
még  
kell  
mielőtt újra  
masszá  
amikor  
egész



Mint  
amellé  
van  
és az ütés  
csak  
ésve  
mint  
óban

Donald  
szakadéko  
még  
Aztán ott van  
színte  
pontos  
vilne  
mozgó  
és sorra  
fogyn  
gy  
amivel  
delkezik  
sértülés  
ezért  
amennyit  
sok  
viszont  
véletlenül  
sem  
amivel  
az  
mint  
elemb



**DONALD DUCK  
QUACK ATTACK**

DISNEY

**GRAFIKA: KIVÁLÓ**

**JÁTSZHATÓSÁG: JÓ**

**SZAVATOSSÁG: JÓ**

**ZENE / HANG: KÖZEPES**

**HANGULAT: KIVÁLÓ**

1 JÁTEKOS

1 HÍMILABLOKK

ANALÓG RÁNYÍTÓ

✓ 3E ARANYOS ÉS ELEG

JÓL JÁTSZHATÓ

X TÚL KÖZÖRÖS

TERVEZŐ

9 pont



# 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja.

Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni! Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132

Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt)

az 576 Konzol valamelyik korábbi számát

(576 Ft/db), akkor a postaköltséget mi fizetjük!

Na ez így már elég kedvező, nem?

NYT ÚJRA, ANNYI ANNYI MÓTALÁSI A BANGORÁSI

# EZ ÁM A NAGY SZÁM

## 1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az  
**576 Konzolra, 5760,-Ft-ért,**  
től lehet további 6 általad kiválasztott  
korábbi számunk!

Előfizetéssel megrendelem az **576 Konzol** című, havonta megjelenő folyóiratot ..... példányban, ..... hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért. Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név:.....

Cím:.....

E-mail:.....

Ajándékba a ..... számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ..... számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:  
**576 KByte (Comgame Kft.)**  
**1389 Budapest Pf. 132**



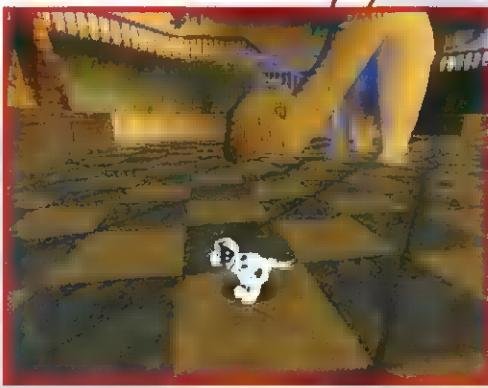
**H**a megnézték az előző pár számban tesztelt Lion King és Aladdin játékokat, azt olvashatjátok, hogy megjósoltam: sorra fognak megjelenni a régebbi, illetve a felújított Disney játékok. És minő igazság, ismét egy Disney játékkal állunk szemben! Ezúttal viszont rádupláztak a fiúk, hiszen a hírhedt 101 Kiskutya című filmről még egy bőrt húztak le egy folytatással a mozikban. Hát ez sem volt elég? Úgy tűnik nekik még több pénz kell, rohadt sok pénz. Így hát napvilágot látott ■ Disney gondozásában a 102 Kiskutya című film Playstation átirata. A "még több kiskutya" folytatás azért jöhetett létre, mert felütni a színen egy olyan kiskutya, aki nem olyan kiskutya, mint a többiek, ugyanis nincsen folt a hátán! Szerencsénkre, mivel akkor nem lenne folytatás – Szörnyella is pont ekkor szabadult a diliházból és egészen kipupálódt. Mikor meglátja a kiskutyát, aki egy picit más kiskutya, mint amiket megszokott, megint teljesen elborul az agya és elindul az egész sztori ■ legelejéről. Elrabolják a sok gyerkőcöt, csak a folt nélküli kis eb marad, meg egy másik kutyuli, no meg a szülők. Ők elindulnak a kölykök keresésére, minket persze otthon hagyva. Manapság viszont ez nem így működik, ezért mi is utánuk eredünk lopakodva, más utakon járva, hátha előbb találjuk meg őket. Itt véget is ér az intro, amely az en-

moly történetét jelentett a sztori mód kipróbálása. Már ■ mini módban is előjöttek a játék azon gyengéi, melyek hamarosan az örületbe fognak kergetni minden épeszű játékost. Lássuk a kutyát, nyomjunk a startra. Rögtön láthatjuk, hogy az egész program egy egyszerű platform sémára épül, mint a legtöbb Disney játék. Semmi gondolkodást nem igénylő, minden izgalmat mellőző, szimpla futkosásról és ugrálgatásról lesz szó. Persze ez nem azt jelenti, hogy ez nem jó, mert minden stílusban lehet nagyszerű és gagyit is alkotni. Nem mondhatnám, hogy a 102 Kiskutya esetében gagyival állunk szemben, még ha így is lenne, akkor sem mondanám indoklás nélkül. Lássuk, mit tartalmaz a program a kedves kis házi vagy jelen esetben éppen köbor-állatkákon kívül.

tovább a következő dobozt. Ha jól számolom – sosem voltam jobb matekból a hármánál – százket kutyá van, abból levonódik a mi kutyánk meg a haverja, az tehát száz doboz. Ezzel bizony meg lehet tölteni egy pár pályát, és el lehet verni jó sok időt a felkutatásukra. Szerencsére némileg feledtetni velünk az unalmas dobozokat és a sok kutyát ■ grafika, mely egész jól mozog. A kivitelezés eléggé finom, már persze ■ Disney mászkálós csodák között. Bár sokhelyütt, főleg az első pályákon elég egyhan-

ugyan az a két játék esetében. Ebből ki-folyólag a kezelés sem valami csodás, de szerencsére itt jóval kevesebb szakadékkal fogunk találkozni, tehát valószínűleg nem az irányítás miatt fogunk meghalni. Ha ezen az apróságon túl-tesszük magunkat – nekem nem igen sikerült – akkor talán még jót is szórakozhatunk a programmal. Engem leginkább az engine-ből fakadó talaj pixel-lesedés idegesített és az, hogy rettentően egyhangú tud lenni egy idő után. Szinte mindenhol ugyan azokkal a pixelhegyekkel találkozunk, a tereptárgyak is egy koptafára mennek, szóval az én emésztésemnek ez egy kicsit már sok volt. Talán ami a legjobban meghozhatja a kedvet a szenvedéshez, az a pattogó ritmusú, nagyon kedves zene. Ezt nagyon el tudják találni a Disney srácok. Szinte kivétel nélkül az összes programjuk csodás zenével rendelkezik és ■ itt sincsen másképp. Ha összesítenem kéne a leír-takat, talán azt mondhat-nám, hogy a 102 Dalmata nem egy rossz játék, főleg ha a mostanában áradó Disney sorozatot nézzük. Egyszerű, aranyos kis mászkálós, ugrá-lós platform játék, amely jó pár hibát sem nélkülöz. Ha már tényleg nincs-mivel játszandó és mindenképpen egy 3D-s ugrálgatásra vágysz, akkor nyugodtan szerezd be magadnak a 102 kiskutyát.

Endrédi Tibor



gine-es technológiától nem nagyon akar elszakadni, így renderelt animációkat se várunk. Egy választó képernyőn eldönthetjük, hogy milyen játékot akarunk játszani. Elkezdhetjük a sztori módot, játszhatunk mini versenyt (ezt szinte minden Disney játékban megtalálni a Lion King óta) és megnézhetjük a bályegalbumot is. A mini módban például golfozhatunk, vagy mindenféle puzzle-tel rakhathatunk ki. En-hamar ráuntam a dologra, pedig talán épp az volt a céljuk a készítőknél ezzel a móddal, hogy az egyébként elég egy-hangú játék mellett egy kissé kikapcsolódjunk, és erőt kapjunk egy újabb neki-futásra. Nálam ez pont fordítva sült el, miután kipróbáltam a mini módot, telje-sen leszívta az összes energiámat és ko-

ben. Ilyen például a vizesésen való le-csúszdázás vagy a játékgyárban körbe-körbe járó vonatocskák, melyre fel is pat-tanhatunk egy körre. Illetve nem pattan-hatunk, hanem pattannunk kell, mivel másképp nem na-gyon lehet eljutni a pálya fontosabb részeire. Ilyenkor mi választathatjuk meg, hogy megálljon a gőzös, avagy se. A pályákon legtöbbször nem is lesz más feladatunk, csak körbejárnunk az egé-szet, bejutni ■ legeldugot-tabb zugokba is, hiszen itt lapulnak az elrejtett és be-dobozolt kutyák. A dobozo-kat feltörjük az öklelő moz-gással és már kereshetjük is

## ÉS MÉG AZT MONDJÁK, HOGY A NYULAK SZAPORÁK!

### A KUTYAFARM

Az egész program felépíté-se eléggé sablonos, a mászkáláson kívül csak né-hol akad érdekesebb fel-adatunk, de sajnos ezek legtöbbször csak színfoltok az egyébként egyre unal-masabbá váló játékmenet-ben.

gú a terep, ilyenkor ■ szokatlan tárgyak nyomán tudunk csak eligazodni, hogy merre is járunk. A 3D-s mozgás a leg-többször jól van megoldva, legalábbis a kamera részéről. Figuránkkal viszont egészen más ■ helyzet, kissé neveltséges, főleg az ugrás. Ha olvasztátok az Orosz-lánkirály tesztet az előző számban, ott említettem azt a bizonyos csúszós effek-tet és az elcsesztett ugrálást. Nos ■ 102 kutyuli-mutyuli pontosan úgy fest, mintha Simba lenne ott. Tehát szerintem nagyon valószínű, hogy a technikai megoldás vagy ne adj isten az egész engine



### 102 DALMATIANS

DISNEY

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	Átlagos
SZERETŐSSÉG:	Átlagos
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	Átlagos

1 JÁTEKOS  
1 REMÉLT  
KÖRÖK MŰVÉSZETI SZOFTVER

✓ EGY ÚJABB ADAM UGRÁLÁS A  
NYULAK KÖRÖK MŰVÉSZETI SZOFTVER

× TALÁN A MOZGÁS LEHETNE  
KÖRÖK MŰVÉSZETI SZOFTVER

7 pont







# WARM-UP!

**A** Warm up GT 2001 már volt a kezdem között, csak még PC-s verzióban, bár az is volt vagy fél éve, így már nem is nagyon emlékeztem rá. Annyi azért derengett, hogy nem volt rossz játék az a kiadás és annak ellenére, hogy nem hivatalos F1-program nagyon szépen megálta a helyét a többi játék között. Ebből adódóan nagyon kíváncsi voltam, hogy a PS-kiadásban mi fog hiányozni és grafikai mennyire lehet megoldani, hogy ne csúnyuljon meg a program az átíráskor, bár sajnos aki egy kicsit is ért a dolgokhoz, tudja: ha egy játékot számítógépről konzolra írják át, aligha fordul elő, hogy magából a tartalomtól csipnénk le, sokkal inkább issza meg a grafika ennek a levét. Sajnos most is erről van szó, de ettől függetlenül megpróbálom majd elvonatkoztatni.

A másik ok, amiért ezzel a játékkal kezdem a hónap F1-programjainak a tesztelését, az hogy ezen kívül még két száguldó cirkuszos játékról kell véleményt alkotnom, ráadásul a másik kettő teljesen ugyanaz, csak PS1 és PS2 kiadás. Reménykedtem, hogy a Martin először a régebbi játékokat adja ide (és hát istennek ez bejött) és ezzel elkerülhetem azt a balesetet, hogy megnézve a PS2-es F1-et, minden hasonló játék randának tűnjön.

Sajnos akármennyire próbál az ember elvonatkoztatni a jobb látványtól ez kezelhetetlen és a múlt havi számot nézegetve jöttem rá, hogy mármint a PS2-es grafikák lettek az etalonok, ami természetesen nem jó, mert hogy ugye elenyésző embernek van az országban még gépe és ha olyanok vagytok, amilyen mondjuk én voltam, akkor minél több jó leírást olvastok a szép grafikáról az új konzolokban, annál jobban fáj a szívetek, hogy még nincs gépetek. Ugyhogy valamilyen úton módon megpróbálom a szokásosnál kritikuskabb szemmel értékelni minden PS2-es grafikát.

Na, de ez most a Warm up 2001 és PS1, így a többi dologról, majd a későbbi játékoknál írok. A program 6 nyelven játszható, és tele van menüpontokkal, bár maga a navigálás elég nehézkes. Kicsit problémásra sikeredett a dolgok megtalálása, így én például jó ideig bénáztam egy verseny előtt, amikor meg akartam változtatni a pályát. Ha az Arcade módot vá-

lasztjuk, még ott is feltűnően sok minident változtathatunk, így testre szabhatunk még olyan dolgokat is, melyeket más játékokban csak a bajnokság "használatával" tehetnénk meg.

A játék mint már mondtam nem hivatalos F1-program, így a választható csapat sem szokásos, itt nevek a szponzorokból lettek összerakva, mint Eurosport vagy Certina és még sorolhatnám. A segítségnek megint csak a hanyagolását ajánlanám, mert szinte teljesen visszahúzza a sebességünket és bután irányítja a kanyarokban a gépjárművet.

Talán kezdő pilóták a fékrásegítőt tudják hasznosítani, de a többit felejtették el. A bajnokságánál kicsit több dolgot lehet beállítani, de ott sem lesz semmi szokatlan. Viszont még mielőtt a "normál" verseny-

mom az R1-et és az F1-es kocsit kipufogójából kicsap a lángcsóva és begyorsul, mint a disznó. Nem arra akarnék utalni, hogy rossz, de furcsa.

Van viszont rossz is. A kocsit irányíthatósága Arcade módban. Egyenesen sz\*r. Olyannyira idétlenül sikerült itt megkönyítetni a vezést, hogy olykor-olykor már azt éreztem, hogy akármilyen sebességgel be tudok venni egy kanyart. Sajnos ez a mód a játékban szinte teljesen használhatatlan. Persze kell törődni vele, ha a bajnokságot választjátok. Ott már egy fokkal jobb és élethűbb lesz minden. Persze egy 10-es listán az irányíthatóság sem ér nálam 6-nál többet, de a fent említettél sokkal jobb. A grafika nem rossz, de nem is kiemelke-

Annál viszont sokkal jobb, mint ahogy az ellenfelek viselkednek velünk. Buta banda! Kevés játékban láttam olyat, hogy egy előttünk száguldó kocsit a célegyenesben mindenféle ok nélkül lefékezzék. De nem ám humánus módon. Dehogya! Belefekekd a fékbe és mire észbe kaptam, már darabokban hevertem az út szélén. Érdemes még megfigyelni a kocsik viselkedését esések és pördülések alkalmával. Vicces. Az ausztrál pályán sikerült valahogy úgy megpördülnöm, hogy elindultam balra, majd a piros közepén valahogy hirtelen jobbra pörögtnem tovább. Elsőre azt hittem, hogy csak én szédültem el, de visszanézve az ismétlést, döbbenet láttam, hogy E.T. járt a pályán valószínűleg és keringő mozdulatot kellős közepén megváltoztatta a forgásirányt. Persze, ha nem E.T. volt, akkor lusta programozás, de ez meg fordul a fejemen, mint lehetőség.

Összegezzünk hát! Nincs mit. Tartalmilag rendben van a Warm up 2001, de sajnos nem sikerült összehozni az irányíthatósá-



## SZÍTSD FEL A TŰZEM BÉBI



got sehoggy sem. Ráadásul kicsit vicces a Nitro az Arcade módban, de ettől még működhetne a játék. Ezt a fajta tesztelést millió alkalommal leírtam már, hiszen elég sok hasonló próbálkozás volt ebben a műfajban. Ez sem tűnik ki semmivel...sajnos. Egy középszintű játék, középszintű játszhatósággal, középszintű játékosoknak. Dicséretes, hogy a lassan már kifutóban lévő PS-piacra még készítenek ilyen programot is, de pontosan a piac jelenlegi átalakulása miatt sokkal jobban kéne figyelni a minőségre, hiszen nagyon fent van a mérce. Nem is igazán értem, hogy a PC-s kiadás viszonylagos sikere után, miért kellett így kiadni ezt a verziót. Mind-egy, ez már igazán nem az én dolgom.

Adam

ket értékelném, parkoljunk le az Arcade-mód egyik fontos pontjánál. Van ugyanis a verseny alatt Nitro. Igen az Nitro, amit az Ironman-ben is megismerhettetek. Kicsit furán hat, amikor verseny alatt megnyo-

dően jó, talán a textúráknál lehetnek volna kicsit igényesebbek a kollégák és megmondom őszintén a hátterek sem tetszenek. Az autók kidolgozása is csak a közepes jelzőt éri meg, így egészen a grafika sajnos nem valami impresszív.



### WARM UP! GT 2001

MIC ROLDS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZATHATÓSÁG:	ALÁBBI
SZAVATHATÓSÁG:	ALÁBBI
ZENE / HANG:	ALÁBBI
HANGULAT:	ALÁBBI

12 JÁTÉK

2 JÁTÉK

ANALÓG RÁNYTÓ

✓ RÉSZELETES TARTALMAL

100% X

5 pont



**A** stratégiai játékok két részre oszthatók. Az egyik fele a háborús stratégiák, mint a C&C sorozat, ezekből már sok játék jelent meg PS-re. A másik ága ezeknek a anyagoknak, amikor valamilyen gazdasági társaság vagy város felvirágoztatása a feladatunk, ilyen volt a híres Sim City sorozat is. Érdekes módon ez utóbbiból elég kevés játék jelent meg PS-re, legutóbb azt hiszem ■ Theme Park World jött ki és foglalkozott a témával, ott egy jövődelmező vidámpark felhúszása állt előttünk. A most bemutatásra szánt Railroad Tycoon 2-ben egy vasúttársaságot kell építenünk. A játék legelső része még Amigóra jelent meg valamikor '91-ben és elég népszerűvé vált. Ezután '94-ben jött a híres Transport Tycoon, amelyben a közúti hálózatot kellett építenünk és szerveznünk. A Railroad Tycoon 2 nem most jelent meg, hanem több mint egy éve, de az egyre gyengülő PS piacon elég összetett és kiemelkedő ■ program ahhoz, hogy foglalkozzunk vele kicsit részletesebben. Időközben kijött a játék Dreamcast-ra is. Ezt a tesztet alapjában véve a PS verzióhoz készítettem, de igyekeztem úgy írni, hogy ■ DC tulajok is segítséget kapjanak a játék kezeléséhez. Ugyanis a két verzió sok mindenben eltér egymástól, de azért maga a játékmenet teljesen megegyezik.

## ÚJ FELTÁLLÁS MAGYARORSZÁGI VASÚT KÉSZÍTÉS

Miután lement az intró (mely egyébként sokkal jobb PS-en, mint DC-n) a szokásos főmenü vár ránk. Ha végeztünk a beállításokkal (Settings) két mód közül szelektálhatunk. Az első a Campaign, ami a "küldetéses" módnak felel meg. A pályák kezdetén láthatjuk a célt, amit el kell érünk. Ez lehet egy adott pénzmennyiség megszerzése, összeköttetés megépítése két város között stb. Nehézséget is itt tudunk választani. Ha teljesítettünk egy pályát jön a következő, egészen a játék végéig. A Play-jel kezdhetjük a pályát. Nagyszerű módon történelmi felvilágosítást is kapunk a vonatok fejlődéséről. A Campaign mód nehézsége abban rejlik, hogy egy megadott idő áll rendelkezésre a pályák teljesítésére. Ez nagyon nehézé teszi a RT2-öt, főleg az elején, amikor még nem vagyunk elég gyakorlottak. Eppen ezért érdemes először ■ New Scenario módot választani, ahol begyakorolhatjuk a játékot. Itt ha a nehézségi szintet Sandbox-ra állítjuk, akkor szabadon, egyedül játsz-

hatunk és építhetünk, ilyenkor nincs pénz sem. A többi nehézségi szinten meg kell küzdenünk a konkurenciával, már ha beállítjuk őket (Computer Player). Ezen felül lesz egy kitűzött cél, amit el kell érünk, pld. 25 év alatt kell elérnünk 5 millió dolláros nyereséget. Először tehát játsszunk csak egyedül, aztán jöhetnek a küldetések és az ellenfelek. Mielőtt nekiállnánk a játéknak válasszunk térképet, összesen 12 darab közül szelektálhatjuk ki a megfelelőt. A világ minden tájáról van térkép, Angliától egészen Amerika és Európa különböző részeig sok helyen játszhatunk. Mondjuk DC-n sokkal több térkép volt, ott még az Antarktiszon is lehetett építkezni. Érdemes a mediterrán vagy Közép-Európában játszani, mert ott megtaláljuk Magyarországot és Budapestet is. Mondjuk érdekes lehet összekötni magunkat Béccsel. Egyébként először Angliában érdemes játszani, mindjárt kifejttem miért. Válasszuk ki ■ évet amiben kezdeni akarunk és már mehet is buli. Ahhoz, hogy bármit is tegyünk először alapítanunk kell egy vasúttársaságot. Ameddig nincs társaságunk nem tudunk semmit sem tenni. Ahogy rányomunk a képernyőn valamilyen ikonra rögtön megtehetjük a cég alapítást. Itt fontos megemlíteni, hogy a cégünk csak egy bizonyos országban működhet. Tehát ha szeretnénk mondjuk egy másik országban építkezni egy újabb társaságot kell, hogy alapítsunk, ezt addig nem lehet megtenni amíg nem fizettük vissza az előzőért a felvett kölcsönt. Sajnos PS-en nem lehet megválasztani melyik országban akarunk társaságot alapítani, úgy mint a DC változatban. Ha megvan a társaság ideje megépíteni az első vonalat. Válasszatok ki két egymáshoz nem túl messze található várost. Fontos megemlíteni, hogy a Körrel lehet megnézni a bal oldalon és lent látható ikonok jelentését. Keressétek meg a sín alakú ikont (Lay Track) és nyomjatok rá az X-szel. Az első feladat összekötni sínrel a

két várost. A játékban minden beruházás pénzbe kerül, lent láthatjátok mennyibe. Vigyázzatok, nehogy két egymástól távol eső várost akarjatok összekötni, mert akkor becsődölnétek az elején a játékban. Ha rányomtok a sínre alul megjelenik két újabb ikon. A sínrel (Toggle single/double) kiválaszthatjuk, hogy dupla vagy szimpla sín építünk. E melletti ikonnal hid típusát választathatunk. Építkezés közben óhatatlanul folyókon is átível az utunk, itt lehet hidat választani, ne aggódjatok, automatikusan felhúzzák hidat. Miután a két város összekapcsolásával megvagytok válasszatok ki a sín pár alatt látható ikont (Build a new station) és nyomjatok rá. Ezzel állomást építhetünk, az alul megjelent ikonnal (Change Station size) az állomás méretét változtathatjuk, minél nagyobb annál drágább. Vonat csak két állomás között közlekedhet. Érdekes módon DC-n fordítva volt minden, tehát először kellett állomást és csak aztán sín építeni. Az állomás körül látható sárga négyzetek azt jelölik, hogy mekkora vonzaskörzete van. Ha valami – például egy gyár – beleesik egy vonzaskörzetbe, akkor a vonatunkkal szállíthatjuk az adott gyár áruát is, persze így még nagyobb nyereségre is szert tehetünk. Sőt ezeket a gyárakat ha lesz elég pénzünk meg is vehetjük, így még nagyobb össze-

gekhez juthatunk. Amennyiben meg van az állomás és a sín is már csak a legfontosabb dolog hiányzik a vasúttársaságunkból: a vonat. Ehhez kattintsunk a vonat alakú ikonra (Purchase a new train). Kezdetben nem sok új mozdony közül válogathatunk, de később, ahogy haladunk az időben egyre másra fognak automatikusan kifejlődni a jobbnál jobb modellek. Értelemszerűen az 1800-as években még csak egyszerű és lassú gőzmozdonyokat vásárolhatunk, de mondjuk az ezredfordulón már szuperszonikus gyorsaságú járgányokat is. Kattintsunk a mozdonyra és állítsuk be, milyen kocsikat vigyen magával. A R1 és L1 gombokkal válthatunk a két állomás között. Oldalt láthatjuk,

# TRAIN TYCOON

## ELŐL ÜL A MASINISZTA?

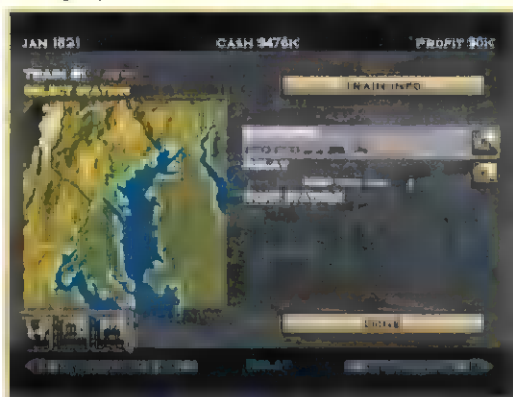




hogy az adott városban milyen típusú szállítmányt lehet vinni. Értelemszerűen olyan kocsikat aggasunk a mozdonyra, amelyekből van igény. Például ha nincs sze-

mélyforgalom akkor felesleges személyszállító kocsikat venni. A vagonok mellett lévő szám az igényt mutatja, azaz hány olyan kocsira van szükség. Egy mozdony után max. hat vagon lehet. A

szan gazdálkodva játsszotok a társaságatok növekedni és virágozni fog, és szépen lassan egyre nagyobb bevételre tehetünk szert. Amikor már több lóvénk van ideje elvégezni néhány stratégiai fontos fejlesztést. Ehhez bökjünk az állomásunk valamelyikére, arra amelyiket fejleszteni akarunk, érdemes egy gazda-



# ROAD ONI

Négyzettel lehet vagonot csatolni a mozdonyhoz. Válasszátok tehát ki a kocsikat és már mehet is a vonat. Ezen a képernyőn lehet beállítani, hogy milyen városok között mozogjon a vonatunk (Add), törölhetjük a járatot (Delete) stb. Rengetegféle gazdaságilag fontos

adatot átnézhetünk még itt. Később ezt a képernyőt előlehet hozni, csak bökjünk rá a mozdonyunkra. A játék igen érdekesen kezeli az időt. Ugyanis túl gyorsan telnek a hónapok és túl lassan mennek a vonatok. Egy példával illusztrálva a dolgot, egyszer építettem egy hálózatot Budapest és Zágráb között. A vonatom 11 hónapig (!) zakatolt, mire elért egyik városból a másikba. Egy sínpárra több vonatot is telepíthetünk, ami felémás érzéseket váltott ki belőlem. Játsszhatósági szempontból ■ egy okos dolog, de irtó idiotán néz ki ahogy két vonat találkozáskor egymásba diffundálva mennek át a mozdonyok és ■ kocsik. Miután megvan két város között ■ kapcsolat, be lehet vonni újabb várost (városokat) a hálózatba, de csak akkor ha van rá pénzünk. Ha egy vonal veszteséges szüntessétek be! Nos, ha oko-

nyomjunk rá az Upgrade felíratra és fejleszthetjük állomásunk méretét (nagyobb lesz a vonzaskörzete), de építhetünk éttermet, postát, telegráfot, hotelt stb. Például ha a postát fejlesztjük több levelet tudunk fogadni, ha éttermet több kaját és így tovább. A megépített fejlesztések itt lesznek ezen a képernyőn. Csak a legfontosabbakat végezzetek el, nehogy elfogyjon a pénz.

Maradt még néhány ikon ezekkel a következőket lehet tenni. A bulldózerrel lebonthatunk épületeket, fákat, sint bármit. A Map jelzésű ikonnal a térképet hozhatjuk elő ahová rányomunk oda ugrik a kép. A kis szám a bal oldali ikon sor mellett a játék sebességét mutatja, ezt tetszés szerint megváltoztathatjátok, az nem jó ha túl gyors. Alul az első öt ikonnal számtalan táblázatot és statisztikát áttanulmányozhatunk ami vállalatunk működése szempontjából fontos. Ha érdekel nézzétek meg őket. A nyilakkal nézetet válthattunk, a nagyítóval zoomolhattunk.

## ELŐL ŐL A MÉRÉS

Nem rossz játék ■ RT2, de szerintem hamar unalmas lesz. Aki nem rajong az efféle játékokért az néhány óra után borzasztó mód unni fogja. Viszont aki szereti az ilyen stuffokat érdemes kipróbálni. Több bosszantó hibát is találtam a játékban. Az első, hogy játék alatt túl nagy a csend. Nincs zene. Hmmm...idegesítő és nagyon

unalmas. Csak a mozdonyaink kattogása és zakatolása hallatszik. Egyetlen egy zeneszám van a játékban az is főmenüben szól. DC-n mondjuk volt zene játék alatt, csak ott meg irtó monoton volt több órán keresztül azt hallani, de még semminél az is jobb. A másik sokkal nagyobb baj, hogy játék közben PS-en nem lehet menteni. Egy ilyen játéknál a mentés ellengethetetlen lett volna. Jó, hogy DC-n megeszi az egész memóriakártyát a mentés, de legalább van! Én először DC-n láttam a játékot, így a PS verzióval kissé furcsa volt játszani a szembeütően gyenge grafika miatt. Persze nem akarom összehasonlítani a kettőt, mert a két gép tudását figyelembe véve ez hülyeség lenne, de PS-en én már láttam ennél szebbet is. Túl pixeles és elnagyolt minden. Sajnos PS stratégiai játékok soha nem büszkélkedhettek valami nagy grafikával, mindenesetre vigasztal az a gondolat, hogy van ennél csúnyább játék is pld. a Dune 2000, amelytől majdnem rosszul lettem olyan rossz volt a PC-s után. A DC változattal nincs gond, teljesen a PC-s verziót követi a játék. Az irányítással is voltak gondok, sokáig tartott mire beidegződtek a mozdulatok. Én szerettem az ilyen stratégiai anyagokat, tehát azt mondom, ha te is így vagy ezzel talán érdemes megszerezni. A hibák viszont szembeütőek és ez könnyen megpecsételheti a RT2 sorsát.

Veres Miki





**M**it is kell tudni az Sony F1- 2001-ről. Kezdjük ott az egészet, hogy annak idején, amikor az "öreg" konzolra megjelent az első rész, hát még gyatrácska volt. Aztán idővel látszott, hogy az EA-Sports ebben a kategóriában is világalomra tör, így nekiálltak a srácok és megpróbálták kitenni magukért. Ez sikerült is, mert a Sony F1-játéka tavaly már az egyik legjobb versenynek számított a Playstation piacon és egyértelműen fel tudta venni a harcot a többi játékkal, mint tartalmilag, mint grafikai. Most pedig evidens módon arról van szó, hogy a PS2 piacon is megindult a játékok és az EA-Sports érthetően előállt egy jó játékkal, amit a múlt hónapban nekem volt szerencsém tesztelni és ha jól emlékszem 8 pontot adtam rá, ami mindenképp egy jó eredménynek számít.

A Sony nem várta meg magát, és szinte pár hét különbséggel fogja piacra dobni a saját F1-csodáját, de persze sajtóorgániumi mivoltunkból adódóan mi már előtte megkaptuk tesztelésre a programot. Így előljáróban azt tudom mondani, hogy a program méltó ellenfele lehetne az EA-verzióknak, de sajnos akadnak benne hibák, melyek ezt a színvonalat nem jellemezhetik. A másik oldalról nézve, viszont vannak olyan pontok, melyek sokkal-sokkal jobban sikerültek, mint a nagy riválisnál, így mindenkinek végül magának kell eldöntene.



is a kezdéssel van baj, hanem a menürendszer színváltásával. A képen pár autót látni, miközben egy citromsárgánál némileg sötétebb árnyalatban tündökölnék. Namármost, a választható menüpontok kijelölésének a színe is ez. Magyarul, ha olyan menüpontot választotok, ami pont egy képen

Vannak közöttük olyanok (mint én, mondjuk), akik szeretik visszanézni az ismétlést, sőt ha az egy izgalmasabbra sikerült versenyt mutat, hát néha még fel is veszik videóra, hogy megmutathassák a többieknek: nézd mán' apám, milyen versenyt vívtam. Ezzel azonban egy gond volt: mivel a gép választotta ki a kameraállásokat, sokszor előfordult, hogy egy látványosabb ütközést vagy manővert egyszerűen nem tudtunk megnézni a megfelelő kameraállásból.

Itt egyenesen az adásrendező székében próbálhatjuk ki magunkat és válogathatunk rengeteg fix kamera (melyek a pálya szélén állnak) és fedélzeti kamera között. Eme utóbbiak ugyebár a kocsikon vannak. Egy ilyen pont nem elengedhetetlen, de jól megdobja a hangulatot egy versenyenél.

Visszatérve a menüpontokhoz a pályaválasztásnál is rengeteg jó megoldás van, mint gra-



## REMÉLJÜK IDÉN NEM SCHUMMERT NYERT

mert nagyon sokan csak belső nézetből tudnak vezetni.

Összegezve a dolgokat, egy pillanatilag sem állítom, hogy a játék rossz. Nem. Nagyon is jó, sőt egyértelműen versenytársa lehet az EA-Sports F1 2001-ének, de meg kell várunk, hogy a kereskedelmi forgalomba kerülő verzióban ki lesznek-e javítva azok a hibák, melyeket felsoroltam. Ha igen, akkor kiváló játék, ha nem, akkor csak jó. A jelenlegi értékelésben még az utóbbi érték dominál, de ki tudja, mit hoz a jövő.

Adam

## FORMULA ONE 2001

OFFICIALLY LICENSED PRODUCT



nj, hogy melyik játékot választja majd. En mindenestre nekikezdek az értékelésnek, remélve, hogy ha más nem, legalább némi irányvonalat tudok adni azoknak, akik esetleg fizetésük egyharmadát el szeretnék költeni a legszebb konzolos F1-programra, ám nem tudják, hogy melyiket vegyék. Sajnos magának a játék kezdésének van egy nagyon nagy hibája. Pontosabban nem

van rajta és nem valahol a képernyő szélén, akkor beleolvad a szöveg a háttérbe (tapétába) és egyszerűen nem tudjátok elolvasni. Itt szövezném le, hogy mivel ez még nem a piacra kerülő kiadás, könnyen lehet, hogy ezen javítanak, bár nekem úgy tűnik, véglegesen kakisárga a háttér. Szóval ez egy egyszerű tipográfiai hiba. Persze ez az a probléma, ami egy igazi játékost talán a legkevésbé érdekli. Tartalmilag tökéletesen kommersz menürendszere van a játéknak, magyarul minden megtalálható benne, amit egy jó kis F1-es játéktól megszoktunk, sőt el szoktunk várni.

Van egy új menüpont, amit külön érdemes megemlíteni, mert szerintem jó ötlet és a játékosok egy speciális rétegének sokat jelent majd. Ez névlegesen a Spectator Mode.

fikailag, mint tartalmilag. De lassan már ró kéne térni magára a versenyre. A pilóták rendben vannak, mindenki a megfelelő csapatban, ezt átgoroghatjuk. A versenyeknél a grafikával akad probléma. Talán nem is a külső grafikai megoldásokra gondolok, sokkal inkább az autó mozgását követő eseményekre. Nem találkoztam egyetlen féknyommal, vagy felszántott kavicsággal sem. Akármerre mentem, sehol nem láttam füstöt, pedig jó sok helyen pörgettem ki a motort. A kocsik viselkedésében nincs nagyon hiba, ha csak az nem, hogy analóg irányító nélkül, szinte lehetetlen vezetni, mert a kocsik a kontroller elmozdításának az arányában fordul. Mivel a gomboknál nincsenek arányok vagy erő, ott alig-alig fordulnak el a jármű kerekei, akármilyen erővel nyomjuk szerencsétleneket.

Szóval, akik nem szeretik az analóg irányítót, gondolják meg, hogy beruháznának-e. A versenyeket körülvevő információk 100 százalékosan élethűek az igazi F1-hez képest, ugyanúgy, ugyanolyan karakterrel ír ki mindent a gép és a boxutcai szerelgetésekkel sincs semmi probléma. A versenyzők sport-szerűen nyomják a dolgot, még a legnehezebb fokozaton is, így velük sem kell foglalkozni.

A bírálék nekem nem adtak büntetést,

### FORMULA ONE 2001

SONY

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

10 JÁTÉKOS  
MEMÓRIKÁRTYA 8 MB  
HÁLÓ RÁNYÍTÓ 1000 MB  
MULTI TAP ZÁRTHATÓ  
✓ HATÁR TARTALMAS  
NAGYON ALAPOS  
TIPOGRAFIAI ÉS VIZUÁLIS  
HIBÁKKAL

# 7

pont



Nehéz egy olyan fiatal gépen, mint a PlayStation 2-ön megjelenni játékról tesztet írni. Ma még talán nincs is olyan játék, ami megmutatná, hogy mire képes a masina (kivéve a The Bouncert, ami mögött az ÖSSZES Dreamcast játék elbújhat, mert ilyet még nem láttam!), ezért kicsit nehéz értékelni a megjelent játékokat. Könnyen abba a hibába eshetünk, hogy a túlértékeljük a játékokat, vagy épp fordítva. Ebből a gondolatmenetből adódóan igen vegyes érzelmeket váltott ki belőlem az X Squad. Egy jó akciójátékról van szó (leginkább a Syphon Filterhez hasonló) amely grafikailag jól néz ki, de mégsem jelenthetem ki, hogy jól kihasználja a gép technikai lehetőségeit. Ne szaladjunk viszont ennyire előre, hanem kezdjük az elejéről.

## AZ X OSZTÁG

Az X Squad a jövőben játszódik, egészen pontosan 2037-ben. Egy titkos kutatóbázison furcsa titokzatos események indulnak be. Az történet felderítésére a helyszínre küldik Ash-t, az X Squad parancsnokát. Az X Squad egy négytagú speciális kommandós alakulat. A tagjai amolyan tipikus akcióhősök. Ash a parancsnok, minden helyzetben határozott és kemény. Maya a kissé puhányknak látszó, ám annál erősebb csaj. Judd az igazi kemény fiú. Végül pedig a bombázó Melinda, aki leginkább az Alien 2 Vasquez-ére emlékeztetett.

A játékban Ash-t fogjuk irányítani, általában. A többiek követni fognak minket. Ash-t hátulról láthatjuk. A pályákban a feladat egyszerű, talán túl egyszerű is. Arról van szó csupán, hogy kapcsolókat kell keresgélni amivel ajtókat nyithatunk ki lifteket indíthatunk be stb. Minden pálya végén egy főelenség vár ránk. Persze menetközben minden utunkba eső ellenfelet likvidálnunk kell. A játékmenet tehát semmi forradalmi nem tartalmaz, a program nyilván valóan SF típusú anyagok kedvelőinek készült. Kicsit jobban is megerősíthetők volna magukat a készítők mert a kapcsoló keresgélés egy idő után elég unalmas lesz.

## A KEZELÉS

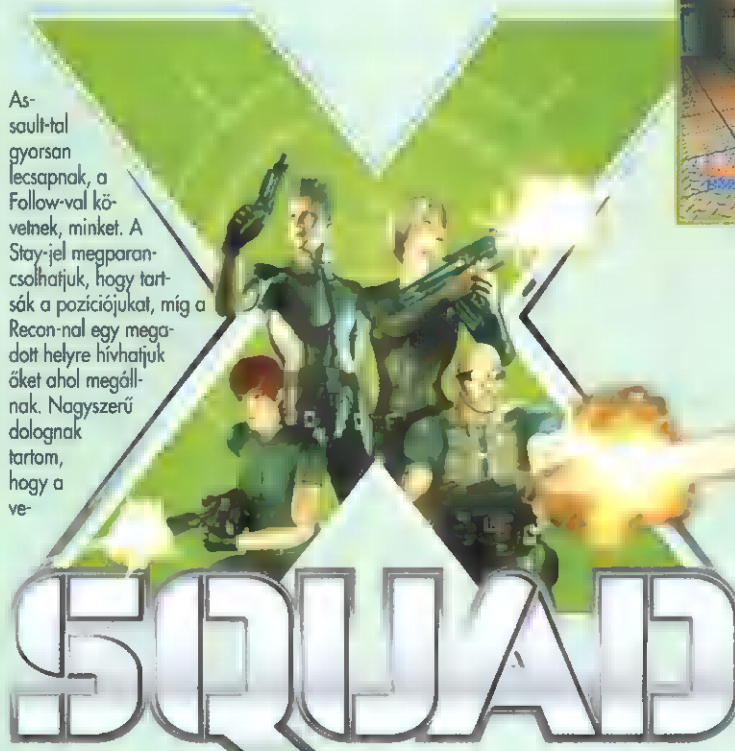
Az X Squad a Dual Shock 2 összes analóg gombját használja. Mint arról már volt szó valamelyik számunkban ■ DS2 minden gombja (a Startot és a Selectet leszámítva) analóg. Ez azt jelenti, hogy például a Tekken-nél ha erősebben nyomjuk le az ütést vagy rúgás gombját, akkor a karakterünk erősebb fog ütni/rúgni. Egy autóversenyes játéknál például sokkal hatékonyabban lehet a gázt és a féket használni az analóg gombokkal. Az X Squad-nál ennek működését leginkább az L2-

R2 gombokon lehet megfigyelni. Ha csak egy hangyányit tartjuk lenyomva mondjuk az L2-öt szép lassan sétálunk balra. Ha viszont erősen lenyomjuk futunk. Az irányítást igyekeztek a készítők megreformálni, azaz nem a megszokott kezelési funkciókkal lehet ■ játékokat irányítani, ezért erről is szólnék pár szót. A régi-módi játékosok bizonyára a D-paddal fognak játszani és kezdetben egyszerűbb is azzal nyomni, de szerintem hosszú távon sokkal jobban megéri az analóg karokkal játszani. Ez esetben a jobb bal oldali analóg karokkal lehet előre és hátra menni, valamint oldalazni jobbra és balra. A fordulósokat és a le/fel nézést ■ jobb analóg karokkal lehet megtenni. Az X a guggolás, fontos az alacsonyabb helyekhez. A Négyzettel a parancsokat oszthatunk a többieknek. A továbbjutás érdekében gyakran kell ■ barátainkat is bevonni a harc-ba. A Stealth-tal óvatosan követni fognak, az

zatosabb gépfegyverektől kezdve ■ rakétavelőkön át a sugárfegyver-ig – van itt minden! Igaz ■ lőszer utánpótlására jó lesz vigyázni, mert gyorsan fogynak. Amúgy a fegyver újratöltést a Körrel lehet megtenni, tüzelni az R1-gyel tudunk. A Selecttel egy nagyobb menüt hozhatunk elő, de ebben a már említett dolgokat tehetjük meg. A Starttal ■ térképet kérhetjük le. Az irányításba bele kell szokni mert az elején elég nehéz, de némi gyakorlással jól elsajátítható.

## ÉRTÉKELÉS

Az X Squad az akciójátékok kedvelői számára igazi csemege. A játékmenet nagyon akció-



## X-MEN UTÁN (NAGYON) SZABEDDON

lünk tartó barátaink ugyanúgy harcolnak mint mi. A Háromszöggel egy újabb menüt hívhatunk elő. Itt többek között energiát tölthetünk vagy a pajzsunkat erősíthetjük meg, esetleg fegyvert válthatunk. Az energián kívül (piros csík) láthatunk egy másik csíkot is (kék színű) ez a pajzs, ami a sérülésektől óv minket viszont hamar elfogy. A fegyver arzenálunk 17 tagból áll. Amit csak el tudtak képzelni az benne van ■ progiban, legyen az a legválto-

dús és ezért igen élvezetes is lett. Az ellenfeleknek próbáltak a készítők némi mester-séges intelligenciát adni. Ez azt jelenti, hogy harc közben fedezékbe bújnak, ha zajt hallanak elkezdik keresni ■ forrását, ha pedig meghalnak, mind a találatától függően esnek össze. Saját barátaink is intelligensen viselkednek, ők is keresik a fedezéket, segítenek nekünk, gyakran kell összehangolt akciókat végezni a segítségükkel. Grafikai-

lag a játék nagyon szép lett, bár korántsem hibátlan. Szépek a terepek, sehol sincsenek átlógó textúrák vagy poligonok. A nagyfel-bontás, amit a játék használ remekül mutat, azt a szót, hogy pixel teljesen elfelejthetjük. Igazán impresszív például a fényeffektek vagy a pályákban kiálló csövekből áramló gőz és füst, vagy a ventilátoroknál áramló levegő stb. A vízeffekt viszont nem lett a legjobb, például ■ csatornában 2D-sen folyik bele ■ víz ■ folyóba. Az emberek ruházata viszont érdekesen "fénylik", mint a GT-ben ■ kocsik. Szóval a grafikával semmi gond, de lehet ennél még szebbet is alkotni, látszik a játékon, hogy még nem használja ki a PS2 lehetőségeit, hasonló minőséget lehet elérni Dreamcaston is. A játékmenet viszont élvezetes volt azt leszámítva, hogy a játszhatóság néha nem ■ legjobb. Aki nem elég profi nagyon könnyen megakadhat a játékkal. Ennek ellenére nekem tetszett az X Squad, aki a Syphon Filter típusú akció programokat kedveli teljesen "kielégülhet" a játékkal. Nem olyan stuff, ami miatt érdemes megvenni a gépet (a Bouncer miatt már érde-mes!), de ha már valaki olyan szerencsés, hogy van PS2-je érdemes kipróbálni.

Veres Miki



### X SQUAD

ELECTRONIC ARTS

**GRAFIKA:** J6

**JÁTSZHATÓSÁG:** J6

**SZAVATOSSÁG:** KÖRÖS

**REMI / REPA:** KÖRÖS

**HIANGULAT:** J6

1 JÁTEKOS

MEMÓRIKÁRTYA 8 MB

ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK

✓ ÉLVEZETES JÁTSZANI VELE

✗ EGY MÉR HÓVÁ FOLYAMAT

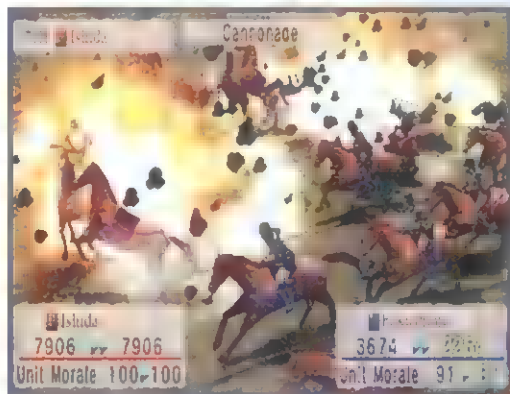
OTLETTELLEN FELLAGATNI

**7.5 pont**



**N**agy bajba kerültem ezzel a Kessenel. Amikor Martin említette, hogy elvihetem a PS2-őt örültem mint majom ■ farkának. Az örömet még tetézte, hogy nem is akármilyen játékról kell írnom, hanem a híres Kessenről. Néhány óra tesztelés után biztossá vált bennem, hogy a Kessen a konzol történelem legjobb stratégiai játéka, amely viszont annyira összetett, hogy ez a három röpke nap amit eltöltöttem a tesztelésével, kevés volt, hogy teljesen kiismerjem a játékot. Igyekeztem minél jobban elmerülni az anyagban, de még maradt néhány apróbb fekete folt a játék kezelését illetően. Így néhány apróságot majd nektek kell kiokoskodnotok, de megijedni nem kell, azért a lehetőségekhez képest mindent elmesélek én is (és ■ játék elején egy rendkívül hosszú segítséget is kapunk, tehát senki nem fog elakadni a programban).

Bizonyára sokan hallottak már a Kessenről, mert mikor Japánban megjelent a PS2 a TV ezt a játékot mutatta a legtöbbször. Ez az a progi, melyben hatalmas számú sereg ronantanak egymásnak. Imádom a játékokban és a filmekben a tömegjeleneteket, amikor több száz vagy még több harcos verekszik egyszerre a képernyőn. Például a Rettegethetetlen című film harcai lenyűgözők, vagy hogy a játékos példát is felhozzak a Final Fantasy VIII-ban, amikor a két Garden hadserege egymásnak esik a mai napig a kedvenc filmjeim közé tartozik. A Kessenben tömegjelenetből nem lesz hiány! Van úgy, hogy egyszerre 100(!) teljesen kidolgozott katona harcol a képernyőn. A Kessent a Koei készítette, akinek PS2-ön a Dynasty Warriors 2-őt, PS-en pedig a Romance of Three Kingdoms sorozatot köszönhetjük. A játék ez utóbbira hasonlít talán a legjobban, rengeteg elemet átvettek a készítők a ROTK sorozatból, sokan azt mondják, hogy a Kessen 3D-s változata ennek a játéknak. A másik feltűnő érdekesség, hogy ■ Kessen az első PS2-es játék, ami nem CD lemezre jött ki hanem DVD-re! Erre ■ töménytelen mennyiségű átvett jelenet miatt volt szükség, egy CD-re egyszerűen nem fért volna fel az anyag.



## NEM SEGÍT MÁS, CSAK A LOVASROHAM!

### MIY KES TÖRTÉNETE

A Kessennek egyedülálló módon valós történelmi háttér van. Ezt én nagyszerű dolognak tartom, mert sokkal realitásosabb, izgalmasabb és ami fontos hangulatosabb, mint a kitalált sztorik. Most akkor lássuk miről is szól a Kessen: Japán történelme tele van háborúkkal, amit a különféle klánok (családok) vívtak egymással. Ezek a háborúk az 1500-as évek második felére teljesen felszabdolták Japánt. Ebben az időben jelent meg a Japán történelem egyik legnagyobb alakja Hideyoshi Toyotomi. Ő egy parasztszaládból származott és onnan emelkedett fel, majd Japán tehatalmú ura lett – olyan nagyságrendű személy Japánban, mint nálunk Mátyás király. Hideyoshi-ról tudni kell, hogy mivel a legelső néposztályból jött, ezért nem volt vezetőneve. Japánban régen csak ■ nemeseinek volt vezetőneve, a parasztnak nem. A Toyotomi nevet később, miután megalakította saját klánját vette fel Hideyoshi, és megreformálta a feudalizmust is, nehogy valaki az ő példáján felbuzdulva szintén kiemelkedjen. 1590-re végzett az összes ellenséges családdal és teljesen uralma alá vonta Japánt. Ezután háborúkat indított Korea (el is foglalta), majd Kína ellen. Ha 1598-ban váratlanul nem hal meg, valószínű valóra válhatta volna az álmát, azaz uralta volna EGÉSZ Ázsiát. Hideyoshi halála után Japán ismét kettészakadt, két klán kezdte uralni az országot: az egyik a Toyotomi klán nyugaton, míg



a Tokugawa klán keleten. Ezzel elérkeztünk a játékhoz is, mert ■ két klán csatáit és háborúit kell megvívunk a játékban. A Toyotomi klán kelet felé, míg a Tokugawa Edo-ból (a későbbi Tokió) kiindulva nyugat felé kezdett terjeszkedni. Két klán a Biwa-tó és ■ Ise-ből között találkozott egymással (nézettek meg egy földrajz atlaszt, hogy könnyebben el tudják képzelni). Erről a helyről tudni kell, hogy itt a legkeskenyebb a japán sziget, majd hogyan ketté szeli az országot a tenger. Képzelteltek micsoda húsdaráló alakult ott ki a két óriási sereg között! Itt vívták egyébként a világtörténelem második legnagyobb csatáját (1600-ban, Sekigahara mellett), olyan nagyot, amit Napóleon megdöntéséig, Waterloo-ig még nem látott a világ. Ezt a csatát majd a játékban is le lehet játszani! Végül is nem kérdéses, hogy a Tokugawa klán győzedelmeskedett (ez persze a játékban rajtunk is múlik majd), mely után a Tokugawa shogunok (katonai vezetőik) 250 évig uralták és a térség legerősebb államává tették Japánt. Végül is a Nyugat és Kína összeesküvése révén döntötték meg őket, de ez már nem tartozik ■ játékhoz.

A játék kézikönyvében egy nagyon részletes felvilágosítást kapunk erről a 250 év történelméről meg ■ Tokugawa és Toyotomi klánról is.

### IRÁNYÍTÁS

Ezután ■ kis esszé után beszéljünk egy kicsit a játékról is, mivel ahogy azt már mondtam nagyon összetett

anyagról van szó. A játékban mindig néztek majd végig az oktató részeket (Tutorial). Miután végeztünk a beállításokkal a New Game-nél indíthatjuk a játékot. Először Ieyasu Tokugawával, azaz kelettel kell lennünk (ők a kékek). Miután végig visszük a játékot választhatóvá válik Mitsunari Ishida, azaz a nyugat serege is (pirossal vannak jelölve). A filmek után rövidesen megkezdődhet a csata is. Maga ■ játék a Warhammer sorozatra hasonlít leginkább. Viszont annál sokkal egyszerűbb a kezelése, könnyebb és élvezetesebb is. Egy nagyobb terepen láthatjuk a seregeinket. Oldalt a tábornokaink arcképe látható, ha valamelyiknek parancsot akarunk adni álljunk rá és nyomjunk X-et. Ha kiadunk egy parancsot seregünk azonnal hozzálát a végrehajtásához. A tábornokok arcképe mindig más színben tűnik fel, ez attól függ, hogy milyen állapotban van a csapat. A zöld normális, a kéknél megnyertek egy csatát, a pirosnál vesztek, a sárgánál vissza-

vonulnak. A képernyő jobb alsó sarkában láthatunk egy kijelzőt, ■ mutatja ■ csatához rendelkezésre álló időt (zöld csík). Ez alatt láthatjuk, hogy merre bilien a mérleg nyelve, azaz melyik fél áll jobban. A jobb felső sarkokban az aktuális csapatban szolgáló katonák számát láthatjuk. A kis zászló mutatja, hogy milyen kondícióban van a csapat. Ebből következtet-

hetünk, hogy milyen a seregben a morál. A moráltól függ, hogy katonáink hogyan harcolnak. A zászlótól jobbra a kis négyzetben a kiadott parancsot láthatjuk, alatta a katonáink száma látható. A hosszabb kék csík mutatja a Zeal-t. A Zeal-re van szükség speciális manőverek és támadások kivitelezésére, erről még később írunk. Az L1-R1-gyel választhatunk gyorsabban a csapatunk között. A Négyzettel körül nézhetünk a terepen. Ha ráállunk egy csapatra és megnyomjuk ■ Négyzetet, a csapat vezetőjéről nézhetünk át dolgokat. Az L2 a térkép ■ seregeink felállítását tanulmányozhatjuk át. A Selecttel kapunk tájékoztatást, hogy a csatában mi a cél, pld. teljes győzelem, meg kell semmisíteni egy meghatározott csapatot stb. Ha az idő letelik általában az győz, aki jobban állt a csatában. A Starttal egy újabb menü jön elő, itt lehet többek között menteni is. Az R3-mal lehet előhozni a kis térképet. Gondolom most mindenki azon gondolkodik, hol ■ fenében van az R3 és L3 gomb ■ Joyon. Nos, ha az analóg kart lefelé nyomjuk az egy külön gombnak számít.





21



# DREAMCAST KÓDOK

## KAO THE KANGAROO

### Pályaugrás:

Lépj a térképre játék közben, tartsd lenyomva az L + R gombokat és add be a Fel, Fel, Balra, Le, X kombinációt.

### Pályaválasztás:

Lépj a térképre játék közben, tartsd lenyomva az L + R gombokat és add be a Fel, Le, Jobbra, Balra, Fel, X kombinációt.

### Végtelen élet:

Lépj a térképre játék közben, tartsd lenyomva az L + R gombokat és add be a Le, Balra, B, Balra, B, B, kombinációt.

### Végtelen energia:

Lépj a térképre játék közben, tartsd lenyomva az L + R gombokat és add be a Le, B, B, A, Fel, Balra, Jobbra kombinációt.

### Végtelen Checkpoint-ok:

Lépj a térképre játék közben, tartsd lenyomva az L + R gombokat és add be a Fel, Jobbra, Le, Jobbra, Balra, A kombinációt.

### Végtelen kesztyűk:

Lépj a térképre játék közben, tartsd lenyomva az L + R gombokat és add be a Le, Jobbra, Fel, Jobbra, Balra, B kombinációt.

### Extra élet:

Lépj a térképre játék közben, tartsd lenyomva az L + R gombokat és add be a Le, A, Fel, Balra, A kombinációt.

kat és add be a Le, A, Fel, Balra, A kombinációt.

### Extra Checkpoint:

Lépj a térképre játék közben, tartsd lenyomva az L + R gombokat és add be a Fel, Jobbra, Le, Balra, A kombinációt.

### Extra kesztyű:

Lépj a térképre játék közben, tartsd lenyomva az L + R gombokat és add be a Le, Jobbra, Balra, Le, A kombinációt.

## THE TYPING OF THE DEAD

### Rejtett opciók:

Az alábbi kódok beírásával egy

rakat rejtett dolgot csálhatsz elő a programból:  
DOAKSIM  
KIKMAHP  
DKRORCR  
STKZIGH

## TOMMY LARSEN: THE LAST REVELATION

### Minden fegyver, végtelen töltény és egészségügyi csomag:

Állj meg Larával úgy, hogy az iránytű pontosan észak felé mutasson. Állj rá az Inventoryban a kis energiacsomagra és add be az L, Fel, X, Fel, R, Y kombinációt, majd lépj vissza a játékba.

# NINTENDO 64 KÓDOK

## CONKER'S BAD FURY DAY

Játsz Conkerrel multi-player módban:  
Kódként add meg: WELLYTOP

Játsz Neo Conkerrel multi-player módban:  
Kódként add meg: EASTE-REGGSRUS

Agresszivitás multi-player módban  
Kódként add meg: SPUNKJOCKEY

Vicces kommentárok:  
Kódként adj meg káromkodásokat, mint FUCK, vagy SHIT, és hallgasd az elhangzó megjegyzéseket.

## SECRET-BOSS CLANIC CREEPY CAPTAIN

### Pályaléptetés:

Játék közben, amikor éppen Shaggy-t irányítod, tartsd lenyomva az L gombot és add be a

C-Fel, C-Le, C-Fel, C-Le, Fel, Le, Fel, Le, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra kombinációt.

### Végtelen courage:

Játék közben, amikor éppen Shaggy-t irányítod, tartsd lenyomva az L gombot és add be a C-Fel, C-Balra, C-Le, C-Fel, C-Le, Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel, Le kombinációt.

## STAR WARS: EPISODE I - BATTLE FOR NABOO

### Minden pálya:

Kódként add meg: LEC&FIVE. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### Végtelen élet:

Kódként add meg: PATHETIC. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### Minden fejlesztés:

Kódként add meg: OVERLOAD. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### Egy lövéssel ölés:

Kódként add meg: EWERDEAD. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### Expert mód:

Kódként add meg: NASTYMDE. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### Örült kamera:

Kódként add meg: DRJEKYL. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### Rózsaszín hajó:

Kódként add meg: RUAGIRL?. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### Fejlesztői kommentárok:

Kódként add meg: TALKTOME. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### Art Gallery opció is elérhető:

Kódként add meg: KOOLSTUF.

Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### Concert hall:

Kódként add meg: WAKEUP. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### A fejlesztő csapat fényképei:

Kódként add meg: LOVEHUTT. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### Credit lista:

Kódként add meg: MEMEME!. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### Fejlettebb pajzs:

Kódként add meg: DROIDEKA. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### Fejlettebb robbantások:

Kódként add meg: ADEGAN. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

# PLAYSTATION KÓDOK

## BLADE

### Végtelen töltény:

A főmenüben add be a Le, Jobbra, Fel, Balra, L2, L1, R2, R1 kombinációt. A játékot lepauszálva máris feltűnik a Cheat Menu.

### Végtelen élet:

A főmenüben add be a Balra, Balra, Balra, Jobbra, L2, L1, R2, R1 kombinációt. A játékot lepauszálva máris feltűnik a Cheat Menu.

## FRODO: THE RING OF POWER SWAMPY'S REVENGE

### Pályaválasztás:

Pauzálj le a játékot, tartsd le-

nyomva a Négyzetet és add be a Fel, Le, Balra, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Le, Balra kombinációt.

### Pályaugrás:

Pauzálj le a játékot, tartsd lenyomva a Négyzetet és add be a Jobbra, Balra, Fel, Fel, Fel, Jobbra, Balra, Balra kombinációt.

### Végtelen élet:

Pauzálj le a játékot, tartsd lenyomva a Négyzetet és add be a Le, Le, Fel, Le, Jobbra, Le, Fel, Fel kombinációt.

### Minden extra és bonusz pálya:

Pauzálj le a játékot, tartsd le-

nyomva a Négyzetet és add be a Jobbra, Fel, Fel, Le, Jobbra, Le, Jobbra kombinációt.

### Minden karakter:

Pauzálj le a játékot, tartsd lenyomva a Négyzetet és add be a Balra, Jobbra, Balra, Balra, Balra, Fel, Balra, Balra kombinációt.

### Ideiglenes sérthetetlenség:

Pauzálj le a játékot, tartsd lenyomva a Négyzetet és add be a Balra, Balra, Fel, Balra, Le, Jobbra, Jobbra kombinációt.

### Érme transzformáció:

Pauzálj le a játékot, tartsd lenyomva a Négyzetet és add be a

Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Fel, Fel, Balra, Jobbra kombinációt.

## FORD RACING

### Láthatatlan autó:

Kezdj el egy új karriert, és névként add meg: MARK MARTIN. Az első futamon a KA szériában fuss egy kvalifikáló kört, majd utána versenyt. Az autód láthatatlan lesz.

## WHEEL OF HONOR UNDERGROUND

### Cheat mód:

Kódként add be: ENTREZVOUS. Helyes kódbevitel esetén a gép zöld villogásba kezd.





5716  
P. 11/10



何處不風光

576



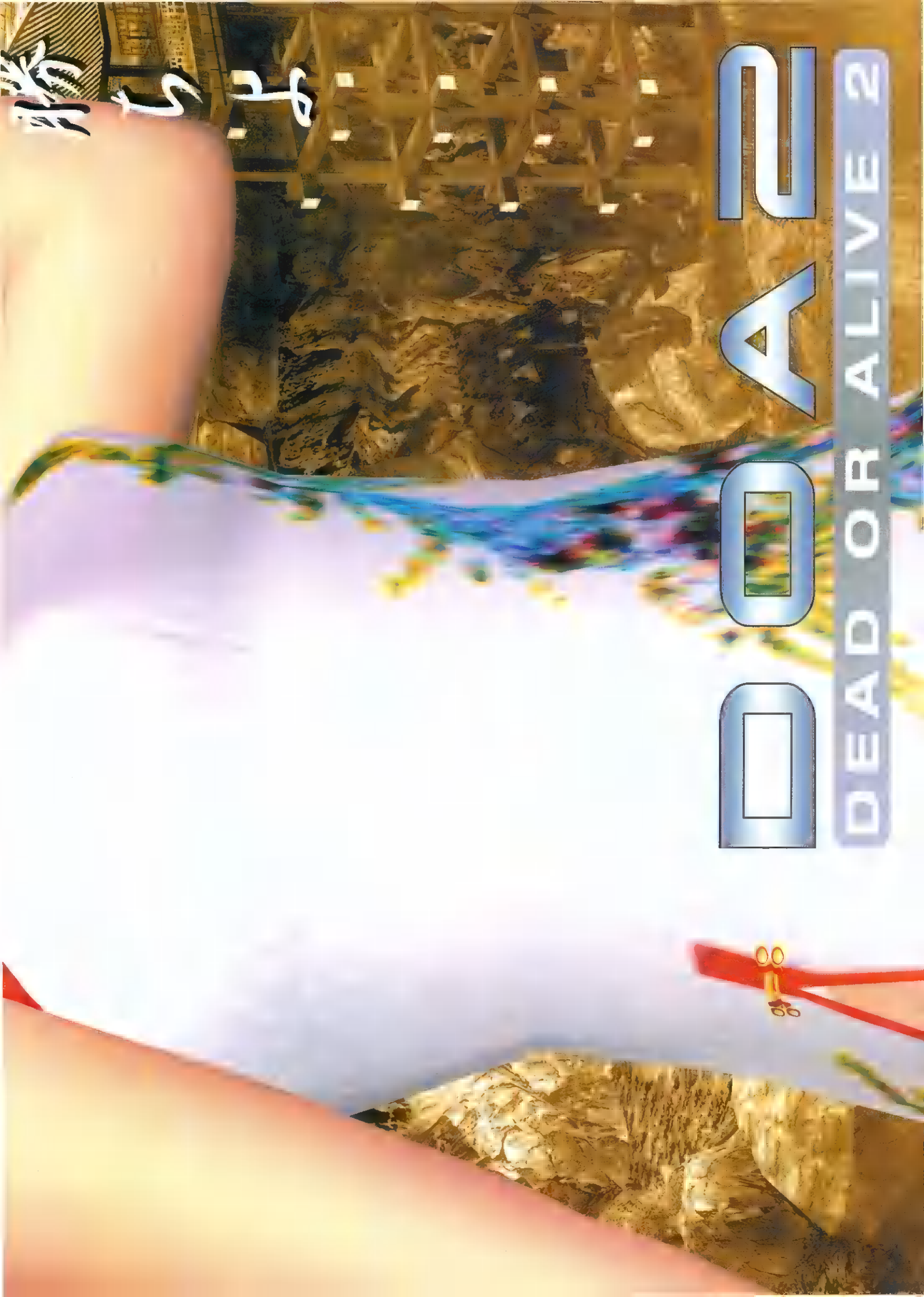
2000-2001 TECMO

TECMO



# DOOM 2

DEAD OR ALIVE 2









### **Minden pálya és minden titok megnyitása:**

Kódként add be: PORTECLEFS. Helyes kódbevitel esetén a gép zöld villogásba kezd.

### **Titkos küldetés:**

Kódként add be: LEMONSTRE. Helyes kódbevitel esetén a gép zöld villogásba kezd.

### **Sérthetetlenség:**

Kódként add be: PUISSANCE. Helyes kódbevitel esetén a gép zöld villogásba kezd.

### **Négyszeres erejű sebzés:**

Kódként add be: BALLESVITE. Helyes kódbevitel esetén a gép zöld villogásba kezd.

### **Pattogó lövedékek:**

Kódként add be: RICOCHET. Helyes kódbevitel esetén a gép zöld villogásba kezd.

### **Egy lövéssel ölni:**

Kódként add be: LATIREUSE. Helyes kódbevitel esetén a gép zöld villogásba kezd.

### **Időlimites gyilkolás:**

Kódként add be: AUTODIN-GUO. Helyes kódbevitel esetén a gép zöld villogásba kezd. Minden egyes ember likvidálása után 60 másodperced marad egy újabbat elintézni.

## **POWER RANGERS: LIGHTSPEED RESCUE**

### **Titanium Ranger:**

Kódként add meg: ULTIMATE

### **Pályaválasztás:**

Kódként add meg: OMEGA

### **Végtelen folytatási lehetőség:**

Kódként add meg: FOREVER

### **Örök élet:**

Kódként add meg: IMMORTAL

### **Örök energia:**

Kódként add meg:  
D4B7E109G7

### **Infinite RPE moves:**

Kódként add meg:  
N7F6U2A5A1

### **Minden galéria:**

Kódként add meg: SHOWCASE

## **SPYRO: YEAR OF THE DRAGON**

### **99 élet:**

Pauzald le a játékot és add be a Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Fel, Fel, Fel, Fel, Kör kombinációt.

### **Extra hit points:**

Pauzald le a játékot és add be a Kör, R1, Kör, L1, Kör, R2, Kör, L2, Kör kombinációt.

### **Könnyű mód:**

Pauzald le a játékot és add be a Kör, Négyzet, Jobbra, Balra, Jobbra, Négyzet, Kör, X kombinációt.

### **Nehéz mód:**

Pauzald le a játékot és add be a Kör, Négyzet, Jobbra, Balra, Jobbra, Négyzet, Kör, Négyzet kombinációt.

### **Nagyfejű mód:**

Pauzald le a játékot és add be a Fel, R1, Fel, R1, Fel, R1, Kör, Kör, Kör kombinációt.

### **Vékony mód:**

Pauzald le a játékot és add be a Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, L1, R1, L1, R1, Négyzet, Kör kombinációt.

### **Fekete Spyro:**

Pauzald le a játékot és add be a Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel, Négyzet, R1, R2, L1, L2, Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, Le kombinációt.

### **Kék Spyro:**

Pauzald le a játékot és add be a Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel, Négyzet, R1, R2, L1, L2, Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, X kombinációt.

### **Zöld Spyro:**

Pauzald le a játékot és add be a Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel, Négyzet, R1, R2, L1, L2, Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, Háromszög kombinációt.

### **Rózsaszín Spyro:**

Pauzald le a játékot és add be a Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel, Négyzet, R1, R2, L1, L2, Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, Négyzet kombinációt.

### **Piros Spyro:**

Pauzald le a játékot és add be a Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel, Négyzet, R1, R2, L1, L2, Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, Kör kombinációt.

### **Sárga Spyro:**

Pauzald le a játékot és add be a Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel, Négyzet, R1, R2, L1, L2, Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, Fel kombinációt.

### **Lila Spyro:**

Pauzald le a játékot és add be a Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel, Négyzet, R1, R2, L1, L2, Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, Jobbra kombinációt.

### **Sparx mindig a kincsek felé repül:**

Pauzald le a játékot és add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Kör, Kör, Kör kombinációt.

### **Gördeszka:**

Pauzald le a játékot és add be a Fel, Fel, Fel, Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Le, Le, Kör, Négyzet kombinációt.

## **TEAM BUDDIES**

### **Pályaugrás:**

Pauzald le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Kör, Négyzet, X, X kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### **Sérthetetlenség:**

Pauzald le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be az X, Háromszög, Négyzet, Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### **Végtelen töltény:**

Pauzald le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Kör, Négyzet, Háromszög, X kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### **Csapat energiájának feltöltése:**

Pauzald le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Háromszög, Háromszög, X, X kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### **Csapat fegyvereinek feltöltése:**

Pauzald le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a X, X, Háromszög, Háromszög kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### **Első speciális fegyver:**

Pauzald le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Háromszög, X, X, X kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### **Második speciális fegyver:**

Pauzald le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a X, X, X, Háromszög kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### **Nehézfegyver:**

Pauzald le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Háromszög, X, Négyzet, Négyzet kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### **Jetpack:**

Pauzald le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### **Rakétacipők:**

Pauzald le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Három-

szög, Négyzet, Négyzet, Háromszög kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### **Könnyű fegyverépítés:**

Pauzald le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Kör, Kör, X, X kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### **Könnyű társ építés:**

Pauzald le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Kör, Kör, X, Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### **Felturbózott ládák:**

Pauzald le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Kör, X, Kör, Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### **Gyors építés:**

Pauzald le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Négyzet, Négyzet, Kör, Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### **Megsemmisíthetetlen bázis:**

Pauzald le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a X, Háromszög, Háromszög, X kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### **Az állatok nem támadnak meg:**

Pauzald le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Kör, Négyzet, Négyzet, Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### **Nagy lábak:**

Pauzald le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Háromszög, Négyzet, Négyzet, X kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### **Nagy fegyverek:**

Pauzald le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Háromszög, Kör, Kör, le kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

### **Minden pálya és világ elérhető:**

Pauzald le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Háromszög, Kör, Négyzet, Négyzet kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.



Vége – hála a Dreamcast-nak – a konzolok is bekapcsolódtak az Internet világába, ez már nemcsak a PC-sek kiváltsága!

Sajnos az ember manapság mindenhol csak a Dreamcast halálhíréről hall, pedig az, hogy a gyártás leáll még nem jelenti a gép teljes bukását. Ez attól függ majd, hogy a jövőben milyen lesz a gép programellátottsága. (A DC a gyártás befejezése után még minimum egy évig kapható lesz!) Persze most már a programozó cégeknek arra is kell gondolniuk, hogy a játékok élettartamát hogyan is növeljék, és erre a válasz az Internetes támogatottság. Hát mit mondjak, 2 évvel a gép megjelenése után jó hogy észrevették a modemet a DC oldalán! Az egyik legnagyobb áttörés az, hogy a PC-sekkel is játszhatunk

A DK sajna nem fogadja el a Magyar telefonszámot, ugyanis kis országunk kimaradt az a SegaNet szórásból, bár nem értem miért kellett a korlátozni az elérhetőséget? Voltak már próbálkozások arra, hogy más országon keresztül csatlakozzanak a netre, de az túl drága mulatság. Viszont most hogy ide is eljutott az SB, bárholnan-bármikor megoldható a net gond. Azért azt még hozzáfűzném, hogy az SB kishazánkban csak kalóz formában beszerezhető, vagy letölthető a netről ([www.dcemulation.com](http://www.dcemulation.com), [www.dccopyworld.com](http://www.dccopyworld.com)).

Az SB beállítása a következőképpen zajlik: a gép először megkérdezi hogy az amerikai vagy a kanadai szer-

Modem init: AT&F0 (az utolsó egy nulla). Ezután az "OK"-ra.

**Proxi Setting:** Ebben a menüpontban csak akkor kell beállítást végezni, ha Proxi szerverről Internetezel.

Proxi server: A szerver címe, pl. proxy.bp.sulinet.hu (Sulinet proxy szerver).

Port: A szerver elérési portja, pl. 8080 (Sulinet port). Ezután az "OK"-ra, majd újra a főmenüben találod magad.

#### EMAIL ACCOUNT:

Email login: Ugyanaz, mint az Internet felhasználói neved.

Password: Ugyanaz, mint az Internet



modem netes adatai), tehát a kód nincsen semmilyen hatással a memóriára.

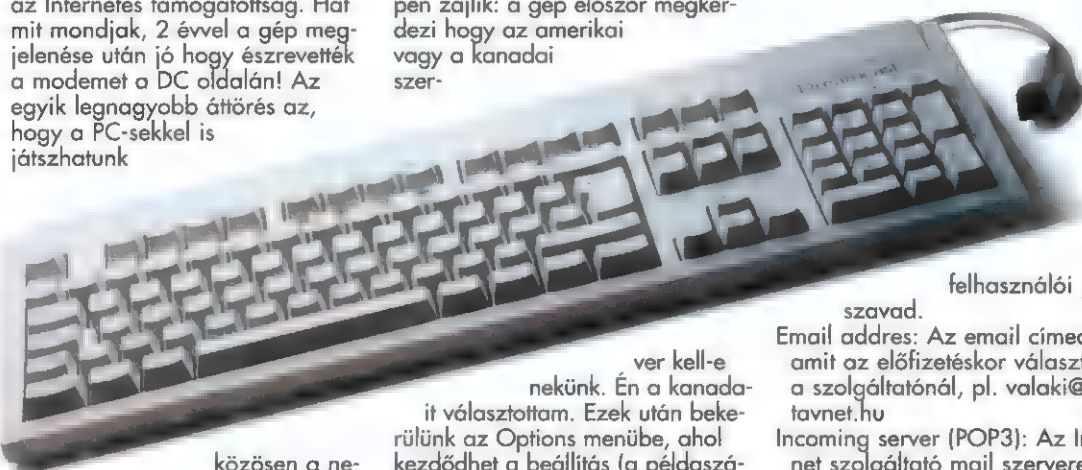
#### KEZELÉS, HASZNÁLAT

Kezdjük talán a fontos dologgal, hogy ezek után a DK alaplól az előbbi beállítások szerint indul el, szóval simán tudunk vele netezni. Ha nincsen billentyűzeted, akkor a képernyőn megjelenő virtuális billentyűzetet kell használnod a kontrollerekkel. Ezt úgy tudod előválasztani, hogy a kurzort arra a helyre viszed, ahová írni akarsz, majd nyomsz egy A gombot. És most lássuk a fontosabb kezelési tájékoztatót.

**DreamKey:** a menüket a jobb és bal ravaszgombokkal tudjuk behozni.

Jobb ravasz: "Home", ezzel a DreamArena honlapjára kerülünk, de sajnos nem elérhető. "Bookmark", ez a könyvjelző, innen léphetünk a kimentett webcímekre. "Jump", itt írhatjuk be annak az oldalnak a címét, ahová menni akarunk. "Mail", itt léphetünk be a saját mailboxunkba, de sajnos ezzel a programmal nem tehetjük meg. "Chat", sajnos ez sem működik, mert nem éri el a DreamArena honlapját. "Option", a böngészővel kapcsolatos egyéb beállítási dolgok találhatóak itt. "Disconnect", ezzel leléphetünk a szerverről.

Bal ravasz: "Back", ezzel az előzőleg látogatott oldalra tudunk visszamenni. "Forward", ezzel előre tudunk visszamenni, ha használtuk a Back-et. "Reload",



közösen a neten (pl. Quake 3, Black and White, stb.).

A DC egy 33.6K modemmel van ellátva. Mondhatnánk, hogy ez nem valami gyors, de mégis.... Amúgy mostanság adják ki (vagy már ki is adták?) az USA-ban az

ver kell-e nekünk. Én a kanadait választottam. Ezek után bekezdődhet a beállítás (a példaszavak a Matávra vonatkoznak). A főmenüben négy opció közül választhatunk: Internet Connection, Email Account, Optional Settings, Timezone.

#### INTERNET CONNECTION:

(ez újabb 3 ágra bomlik, amelyek egy-mást követik)

##### Basic Info:

Your real name: Saját neved, lehet becézés is, mert az IRC-n ezt használja nick névnek.

User login: Az Internet felhasználói neved, a szolgáltató adja.

Password: Az Internet felhasználói jelszavad, ■ szolgáltató

felhasználói jelszavad.

Email address: Az email címed, amit az előfizetéskor választottál a szolgáltatónál, pl. valaki@matavnet.hu

Incoming server (POP3): Az Internet szolgáltató mail szervere, pl. matavnet.hu

Outgoing server (SMTP): Az Internet szolgáltató mail szervere, pl. matavnet.hu

OPTIONAL SETTINGS: Ebben a menüben a programmal kapcsolatos átviteli lehetőségek vannak. Ha kedvedre állítottál nyomj az "OK"-ra.

TIMEZONE: itt az időzónát állíthatod be a megfelelőre, az pedig Magyarországon a +1-es. Ezek után egy újabb "OK".

Most megint a főmenüben vagyunk, és mivel mindent sikeresen beállítottunk nyomjunk egyet a már megszokottá vált "OK"-ból. Ekkor a DC elmenti a beállításokat a GÉP belső memóriájába (nem a memóriakártyára). Ezután pedig kattintunk egyet a "Connect"-re, és máris csatlakozhatunk a netre. Mostantól ha betesszük valamelyik böngészőt már rögtön csatlakozhatunk.

Még egy fontos dolgot meg kell említenem. Ha törölni akarjuk a belső memóriát, akkor a következőt kell tenni: tartuk lenyomva a B+X-et a "B" porthoz csatlakoztatott irányító, és így kapcsoljuk be a gépet. Csak akkor engedjük el a gombokat, amikor a dátum/időbeállítás megjelenik. Megjegyzném, hogy ezzel csak a DC belső memóriáját töröljük (idő, dátum, a



56K-s modemét. Ahhoz továbbá, hogy igazán kényelmesen tudj Internetezni, szükséged lesz még egy Dreamcast billentyűzetre is.

#### BEÁLLÍTÁSOK

Természetesen hazánkban is fellelhető néhány olyan program, amivel kihasználhatjuk a DC-s netet. Ebben az ismertetőben két alapprogramról olvashattok. Az egyiket a géphez kaptátok, az EU rendszerű DreamKey-t (továbbiakban DK), a másik pedig az amerikai rendszerű, ezen kívül a beállításokhoz nélkülözhetetlen Planetweb 2.0 Browser (SegaBrowser 2.0, továbbiakban SB). Azt még megemlíteném, hogy mindkettőnek van már újabb verziója (DK1.5, SB2.6).

adja. Dial up number: Az Internet szerver telefonszáma, pl. 0614201201.

Backup number: Az Internet szerver telefonszáma, pl. 0614201201.

DNS1: Az elsődleges IP szám (fizikai), a telefon- vagy az Internet szolgáltatótól kell megkérdezni (mindenkinek egyedi), pl. 123.456.789.123.

DNS2: A másodlagos IP szám (fizikai), a telefon- vagy az Internet szolgáltatótól kell megkérdezni (mindenkinek egyedi), pl. 234.567.891.243. Ezután az "OK"-ra.

#### Dial Options:

Ebben a menüpontban csak egy helyre kell írni.



ezzel frissíteni tudjuk az aktuális oldalt. "Cancel", a folyamatban lévő letöltést állíthatjuk le vele. "Add Bookmark", a könyvjelzőhöz adhatjuk az aktuális oldal címét. "Zoom", felnagyítja az ol-



# eamcast.

## TRÜKKÖK

### NET

dalt. "File", az elmentett infók mentése, betöltése (pl. könyvjelző). Most lássuk a virtuális billentyűzet fontosabb funkcióit: "Accent" (jobb ravasz), ékezetes betűk használata. "Caps" (bal ravasz), nagybetűk használata. "Char", itt vannak az egyéb karakterek. "Backspace" (X gomb), törlés. (Pontot tudunk az Y gombbal is tenni.) "Exit" (B gomb), kilépés.

**SegaBrowser:** Ha más webcímet akarunk beírni, a főt található fekete csíkra kell klikkelni (amelyikben az oldal neve látható). Van ott még egy telefon ikon, arra rá ne klikkelj mert lelép a szerverről. A menü a start gomb megnyomásával jön be: "Home", a Sega.com-ra visz. "Reload", ezzel frissíteni tudjuk az aktuális oldalt. Mail, itt beléphetünk a mailboxunkba. "Address book", ide email címeket írhatunk be. "Back", ezzel az előzőleg látogatott oldalra tudunk visszamenni. Ha ráálunk és úgy nyomunk egy X gombot, akkor bejön az előzőleg látogatott oldal listája. "Forward", ezzel előre tudunk visszamenni, ha használtuk a Back-et. "Options", a beállítási menübe jutunk. "Stop", a folyamatban lévő letöltést állíthatjuk le vele. "Exit", kilépés a programból. Most lássuk a virtuális billentyűzet fontosabb funkcióit: "Clear", az aktuális sort törli. A B gombbal törölünk, a jobb és bal ravasszal lépünk előre és hátra, a Start-tal lépünk ki. A többi úgy működik, mint az átlag billentyűzetnél.

### MIT MIVEL, MOSTAN

Sajnos mindkét programnak van egyedi tulajdonságaik, ezért nem minden érhető el róluk. Hiába kezel mindkét program a javat, a chat oldalak nem működnek. De van azért megoldás!

**BB:** a freemail mailboxodba (www.freemail.hu) ezzel tudsz csak belépni, és ingyen SMS-t is csak erről tudsz küldeni (www.777sms.hu). Olyan chat oldalt, ami ezzel is működik csak egyet találtam, a www.bulinet.hu-t. Itt Html alapú chat van.

**SMS:** ezzel a progival már több lehetőségünk van. Ezzel ugyan a freemail nem működik, de a Hotmail igen (www.hotmail.com). Olyan SMS-küldő helyet még nem

találtam, ami itt működne. De most jöjjenek a működő dolgok. Chat-elni ezzel már tudunk, még hozzá IRC-n keresztül. Ezt úgy tehetjük, meg hogy beírjuk címnek ezt: pwchat://irc.sote.hu:6667/#szobanév. Ha mondjuk nem működik ez a szerver, használhatjuk még a következő hármat: irc.elte.hu, irc.extra.hu, irc.hub.hu. Ha nem tudsz konkrét szobanevet, írd be a Dreamcastot, és majd választhatsz másikat a listából. Ha sikerült fellepni, akkor a szobák listáját a /LIST beírásával kapod meg, és szobát a /JOIN #szobanévvel válthatsz. Egyéb tudnivalók az IRC-ről a www.irc.hu címen.

Ha mondjuk neked SB2.6-os böngésződ van, igénybe veheted a Sega új szolgáltatását a DreamCall-t. Ezzel más DC tulaj tudsz felhívni, persze csak akkor, ha ő is netezik, még hozzá 2.6-ossal. Így ketten tudtok írásban beszélgetni. Call-számot úgy kaphatsz, ha a Planetweb hivatalos oldalán (dreamcast.planetweb.com) regisztráltatod magad, és itt megnézheted a többiek számát is.

Létezik egy DC ranglétra (www.dcladder.com), ahol összemérheted a tudásod bárkivel a világon, és bizonyíthatod hogy te vagy a legjobb (egyre feljebb kerülhetsz a ranglétrán). A teljes játékszabályt megtalálod a DC-ladderen.

### VIDEÓK, SAVE FILE, ETC.

A DC-nek sajnos (egyelőre) nincs merevlemeze, ezért sok mindent nem tudunk letölteni a netről. Hamarosan kapható lesz (remélem) a DC Zip Drive, amely nagy kapacitású (kb. 100MB) lemezt használ.

A save file-nak két fajtája van, de csak az egyik tölthető le közvetlenül a memókártyába. Létezik egy Nexus memóriakártya, amelynél előbb PC-re kell lementeni a save file-t, majd egy linkábellet át kell tölteni azt a memókártyába. Ez a ".dci" kiterjesztésű file-okat használja.

A Planetweb hivatalos oldaláról (dreamcast.planetweb.com) viszont tudunk

save file-okat (továbbiakban sf) közvetlenül a memókártyára letölteni, és videókat nézni (rengeteg király videó van, pl. Shenmue 2). A híresztelésekkel ellentétben nem csak az eredeti VMU-ra, hanem az urángyártottakra is lehet sf-t lementeni! Itt szinte minden játékhoz találsz jobbnál-jobb állásokat. De te is fel tudod tenni a ti-

édet. Arra vigyázz, hogy ha már van egy olyan sf a kártyádon, amelyből csak egy lehet (pl. PSO) nehogyz felülírja azt, hacsak nem ezt akarod. Tölthetsz még le extra



pályákat, meg más hasznos dolgokat a játékokhoz. Vannak még mini játékok (pl. Star Wars, Dragon Ball Z) és animációk de ezeket csak az eredeti VMU-ra lehet lementeni (és csak azon tudod megnézni).

Az SB csak a ".sfd" kiterjesztésű (Sofdec) videókat hajlandó letölteni. Ezek rendszerint 20 másodperces darabokra vannak vágva (viszont teljes képernyősek), ugyanis ezt a gép az belső memóriába tölti le őket. Ezzel csak egy probléma van, hogy minden egyes videó letöltése után, ha megnézted, és le akarsz menteni még egyet, akkor ki kell kapcsolnod a gépet, hogy ürüljön a memória (az a rész nem törlődik, ahová a beállításokat mentette). Aztán ha van már olyan memókártyád, amelyik egyben egy MP3 lejátszó is, akkor tudsz rá lementeni zeneszámokat is.

### INTERNETES JÁTÉKOK

És végre itt a lényeg, a netes játékok! Mostanság már minden valamirevaló program támogatja a netet. A legtöbb csak arra jó, hogy a legjobb pontszámokat összevessük a többiekével a neten, vagy, hogy valamilyen egyéb extra dologhoz vagy segítséghez jussunk (pl. Shenmue Passport). A japán

játékokkal ne nagyon próbálkozzatok fellepni, ugyanis náluk a neten való játék külön pénzbe kerül. A netes beállításokat minden esetben automatikusan a belső

memóriából veszik. Elvileg minden verziójú játék (japán, USA, EU) elfogadja. Most lássuk az elérhető online játékokat: Speed Devils Online, POD:Speedzone, F355, Toy Racer, 4x4 Evolution, NBA 2K1, NFL 2K1, The Next Tetris, és Maximum

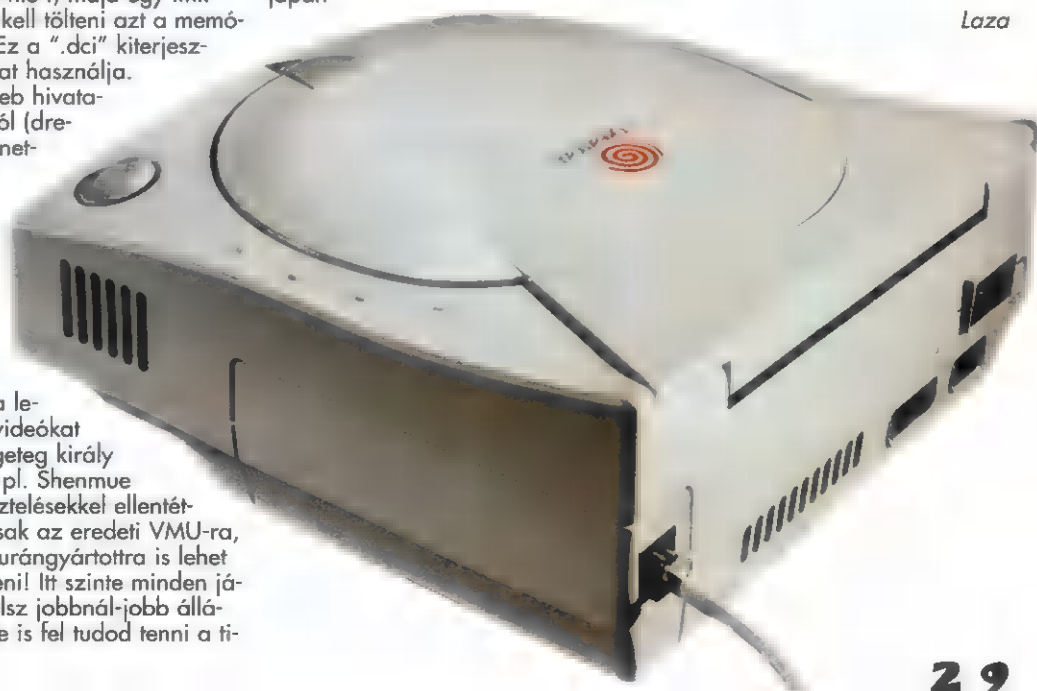
Pool, Starlancer. A Quake 3 Arena egy FPS lövöldözős játék, 4-en lehet egyszerre játszani. Ahhoz hogy a PC-sek csatlakozni tudjanak a DC-s játékosokhoz, nem kell egyebet tenniük, mint letölteni egy patch-et a Q3-hoz. A PSO-nak csak az eredeti verziója megy a neten, ugyanis kell hozzá serial szám és access kód. Meg kell várunk az európai megjelenést a netes játékhöz.

A jövőben megjelenő játékok között is lesz pár nagy ász, pl.: Unreal Tournament, Spec Ops Online, Black and White, Conflict Zone, amelyekkel játszhatunk majd a neten.

Van pár rövidítés, amit jó, ha ismer az ember. Én mikor először találkoztam velük, nemigen tudtam, mit jelentenek, de itt most leírok nektek párat: LOL: hangosan nevetek. GG: jó játék (volt). GR: jó verseny (volt). LAG: ezt akkor írd, ha a hálózat akadozik és emiatt nem tudsz mozogni, akkor talán nem nyírnak ki.

Azt hiszem mindent leírtam ahhoz, hogy mindenkinek megjöjjön a kedve a DC-s netezésre. Azért azt még elmondanám így a végén, hogy vigyázzatok, mert a net függőséget okoz! Először csak ki próbáld, azután nem lehet majd levakarni a hálóról! Találkozunk az arénában...

Laza





# DREAMCAST LELTÁR

## HOUSE OF DEAD 2

## Q\*BERT

## LAST BLADE 2: FINAL EDITION

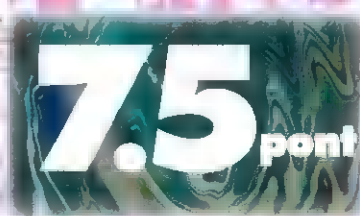
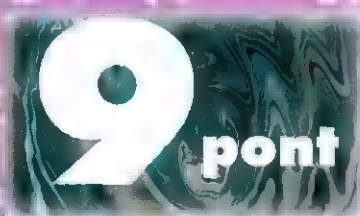
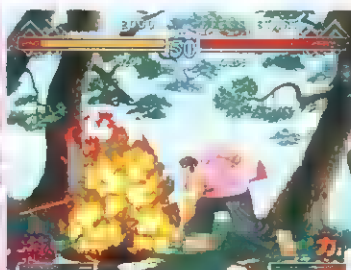
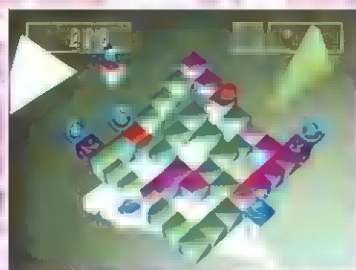
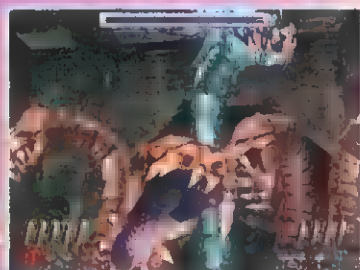
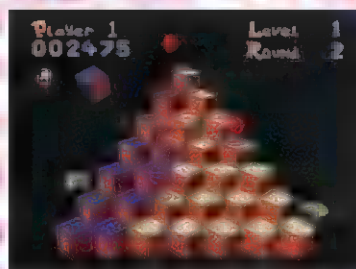
## NBA HOOPZ

**A** játéktérmekebe járok gondolom ismerik ■ House of Dead első részét. Egy nagyszerű pisztolyos lövöldözős játékról volt szó, melyben zombik egész hadát kellett a elpusztítani. A második rész természetesen az elsőt követi, tehát a főszereplővel át kell kelniünk egy zombiktól hemzsegő városra. Az első rész is a grafikájával vívott ki nagy sikert és ez igaz a másodikra is. Nagyon szép játék! Főleg az tettszett, hogy ■ zombik rengeteg féleképpen szétlőhetők. Lerepül a testük különböző része, a fejük, lyukat lőhetünk bennük, elölhetjük ■ lábukat stb. Ez teszi igazán élvezetessé a játékot, tehát a folyamatos öldöklés. A háttérak és a helyszínek gyönyörűek a zombik rengeteg poligonból épülnek fel. Sokféle játékmód közül választhatunk. Van Arcade mód, ami a játéktermet követi, Original, ami egy teljesen új verzió. A Boss mode-nál a főellenségek ellen állhatunk ki. A zenék jól illeszkednek a játékba, hangulatosak lettek. Akinek van a DC-jéhez pisztolya feltétlenül szerezz be, mert remekül lehet vele szórakozni jó játék lett belőle, pisztoly nélkül viszont nagyon nehéz.

**A** Q\*Bert egy ősrégi C64-es progi alapján készült játék, de én most találkoztam vele először, hiszen a '80-as években még nem gépeztem. Egy igen okos kis logikai, ügyességi programról van szó. Nézzük mi is az egésznek a lényege: adott egy golyószerű teremtmény egy kockákkal teli 3D-s pályán. A feladatunk vele, hogy az összes kockára ráugorjunk (és átszínezzük őket), mint egy veréb. A dolgot nehezíti, hogy ■ pályáról le is lehet ugrani és ha nincs térbeli érzékünk könnyen a végtelenbe vethetjük magunkat. Ezen kívül veszélyes állatok és lehulló tojások nehezítik életünket, amelyekkel történő találkozás mínusz 1 életet jelent. Háromféle mód közül választhatunk. A Classic-nál az imént leírtakat kell tenni. Az Adventure a kaland mód, sok-sok pályán át vezet a feladatunk. Ha mindent végig ugráltunk jön a következő helyszín. A Head to Head a kétjátékos mód egymás ellen. Szórakoztató stuff a Q\*Bert, de szerintem hamar unalmas lesz az ugráldozás. A grafika funkcionális, de nem rossz és ugyanez vonatkozik a zenékre is. Ötletes és érdekes egy anyag, az effajta logikai ügyességi stílus kedvelőinek ideális választás lehet, ha nem unják meg hamar.

**A** Guilty Gear X elképesztően jó grafikája után, kissé frusztráló volt tesztelni a Last Blade 2-öt. Ez is egy 2D-s verekedős játék, csak a grafikája nemhogy DC, de még a PS szintet sem üti meg. Komolyan mondom ennél még a SNES-es Street Fighter 2 is jobb volt. Minden nagyon pixeles és igen kevés szín van a képernyőn. (Ez a képeken is jól látszik, melyek amúgy méretüket tekintve nagyon jók.) A játékmódok tekintetében itt is minden megtalálható, ami csak egy verekedős játékba kell. Külön kiemelném az Art Gallery-t, ahol tök jó képeket nézhetünk a szereplőkről. 16 harcos közül választhatunk és az egyiküket választva kell végigmenni ■ történeten. Sajnos mindegyikkel ugyanazt a sztorit kell végigjátszani. Ami óriási pozitívuma a játéknak, hogy véresre sikerült! Az egyik szereplővel, Setsunával például ■ menet végén, amikor már csak egy kis energiája volt az ellenfélnek, sikerült kettévágnom a kardommal! Na ez nem is olyan rossz +1 pont az értékelésben! Sajnos ennek is az a hibája, hogy a játszhatóság a béka feneké alatt van, pedig nem lenne ez annyira rossz, ráadásul én szeretem a 2D-s verekedős anyagokat. További rossz pont, hogy játék alatt semmiféle zene nem szól. Csak fanatikus megszállottaknak!

**E**mlékszik még valaki a '94-ben megjelent NBA Jam című játékra? Ebben a kosaras programban nem az élethű szimuláció volt a lényeg, hanem hogy minél élvezetesebbre és pörgősebbre írják a játékmenetet. Ez sikerült is, mennyit nyomultam én ezzel MegaDrive-on! Nos a Midway-nél lefűjték a port az NBA Jam-ról és elkészítették ■ modern DC-s változatát NBA Hoopz címmel. A játék csak annyiban hasonlít a kosárlabdára, hogy ugyanolyan labdával és hasonló pályán játsszák, semmi több. Egy csapat a játékban 3 tagból áll, és szinte bármi megengedhető. A legalapvetőbb szabályokon kívül semmilyen megkötés nincs a játékban, nyugodtan lehet szabálytalankodni. Azon sem lepődjön meg senki, hogy elképesztő (ám kétség kívül látványos) kosarak fognak születni. Persze van egy-két szabály, amit be kell tartani, például lépéshibát nem követhetünk el és egy-két faultnál azért befűjnek a bírók, de ilyen nagyon ritkán van. A játék mente olyan, mint régen, pörgős és látványos és ezzel együtt nagyon élvezetes is. A grafika porfás, bár a kosarasok kissé "izmosra" sikerültek – nem tartom kizártnak, hogy paródiáról van szó, hisz ez a játék mindig ilyen volt. Ha nem szimulációra vágyssz a kosárlabda területén, hanem egy élvezhető játékra, akkor feltétlenül próbáld ki.





## DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

**A**mit ezek a BMX-esek tudnak! Ha csak az 1%-át megtudnám csinálni egyszer! Ez a gondolat jutott eszembe amikor megláttam a Dave Mirra Freestyle BMX című játék introját. Fantasztikus, hogy mire képesek ezek a srácok! A Dave Mirra névvel fémjelzett program igyekszik meglovagolni a Tony Hawk által keltett extrém sport-mániát. Hasonlóan a TH-hoz itt is adott egy kiválasztott pálya, ahol figurázni kell, amire pontszámot kapunk és ennek fejében adja a játék ■ bonuszokat. A játék PS változata nem rég jelent meg (32-es számban találtak részletesebb ismertetést). A baj a játékkal a már megszokott dolog, a grafika maradt a PS színvonalon, csak pixelek nélkül. Mondjuk ennek ellenére a játék szerintem nagyon jóra sikerült, aki szereti az ilyen stúftokat az mindenképpen szerezze be, mert nagyszerű vele játszani! Az a fantasztikus, hogy rengeleg mozdulatot lehet előhozni, és ne fedjétek ezeket az élelben is megtudják csinálni az igazi profik. Látványosabbnál látványosabb mozdulatokat csinálhatunk annak veszélye nélkül, hogy összetörnénk magunkat. Többféle játékmód választható és még van egy pár, amit elő lehet hozni, nem beszélve a számtalan megnyerhető új bicajról. A másik baromi jó dolog a játékban a zene. Punkos témájú számok szólnak, ez a stílus nagyon de nagyon passzol ehhez a sporthoz, nekem meg amúgy is bejön az ilyen fajta zene. Ráadásul a CD track-es tehát külön audio CD-ként is hallgatható, ami ma-napság nagyon ritka, így igazi pozitívum. Én a Leltár írása közben is ezt hallgattam.

## GUILTY GEAR X

**B**orzasztó mód fel tud idegesíteni, ha egy alapjába véve jó játékot a szemét játszhatósággal szúrnak el. Itt van például a Guilty Gear X. Egy kiváló grafikájú 2D-s veredős progi, elképesztő rajzfilmből álló jelenetekkel, grafikával és animációval. Erre a játszhatóságot úgy elbaltázták, hogy az ember kedve elmegy az élettől is. A játék teljes egészében a régi Street Fighter 2 által kitaposott ösvényt követi, tehát választunk egy szereplőt és azzal végig kell verni mindenkit. Az ilyen típusú anyagoknál megszokott összes módon bonyolíthatunk, van Arcade, VS, Survival mód. A grafika szerintem csúcs, mindegyik szereplő csodásan van megrajzolva, az animációk olyanok, akár egy rajzfilmből. Ezt még tetézi a manga stílus, ami csak fokozza az vizuális élvezetet. Folyamatos villanások, hatalmas robbanások kísérik az akciót, nem beszélve arról, hogy a karakterek szép nagyok, majdnem a teljes képernyőt betöltik és a DC-nek köszönhetően soha nincs lelassulás. Mindegyik ember rengeteg mozgást tud és szerencsére menetközben lepauszálva a játékot előhozható a Command List, tehát mindegyik begyakorolható. Sajnos azonban olyan elképesztő módon csúsz a játék, még Easy-n is, hogy az gyalázat. A végén a főellenfél 3 másodperccel a menet kezdete után a fél energiámat leszedte. Amikor már majdnem megvertem, és csak egy kevés energiája volt, olyan mozgásokat csinált, hogy a háromnegyed energiámnak lőttek. Csak manga és 2D-s veredős játékok rajongóinak ajánlom, de nekik nagyon! Egyébként azért nem vágtam falhoz a CD-t (nagyon felidegesített), mert nem tudtam volna Martinnak megmagyarázni, miért ment tönkre a diszk.

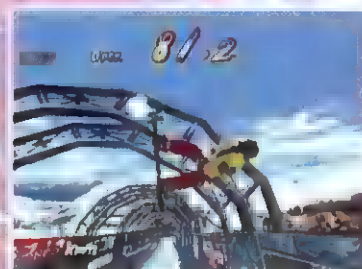
## GRINCH

**N**emrég jelent meg PS-re a Grinch és ahogy az lenni szokott már itt is Dreamcast változat belőle. Mint ismeretes a mozifilm alapján készül ez a platformjáték, ahol Grinchet irányítva kell megakadályozni az emberek karácsonyát. Sajnos a DC verzió semmilyen egerrengető változást nem tud felmutatni a PS verzióval szemben. Minden ugyanaz maradt csak a grafikán mosták el a pixeleket, de ezt is éppen hogy csak észrevenni, néhány helyen még így is nagyon kockás maradt ■ kép. Tipikusan az a szoftver a Grinch, melyeknek ■ sora hosszú távon tönkre fogja tenni a DC-t, mert nekem már kezd elegend lenni a sok PS átiratból, melyeket csak azért adnak ki DC-re, hogy termeljék a bevételt, de a gép kapacitását egyik sem használja ki. Magával a játékkal nincs sok baj, ahogy azt már a PS verzió kapcsán Bagó Peli megírta (teszt ■ 35-ös számban). Grinch-csel és kutyájával Max-szel ■ lehető legváltozatosabb küldetésekben kell szombatálni a szeretet ünnepeit. Galádságok hosszú sorát kell elkövetnünk, hogy a játékban sikeresek legyünk. Kezdetben csak az irányítást gyakorolhatjuk be, aztán jöhetnek az igazi pályák is melyekből négy hatalmasat találunk. A program tele van poénokkal, például az nagyon jó, hogy ■ kommentátorunk állandóan rímekben beszél. A játszhatóságon szerintem még lett volna mit csiszolni, mert egy kissé nehéz a progi. A legnagyobb hibája, hogy késve érkezett meg, hisz ha ■ naptárra pillantok Márc. 13. van, ■ karácsonynak már régen vége, akkor kellett volna jönnie.

## RIPPIN RIDERS

“Na végre egy Dreamcast kinézetű játék” – fakadtam ki, amikor megláttam a Rippin Riders-t. Egy hihetetlenül szép snowboardos stúfáról van szó. Az elején választanunk többfajta mód, szereplő és deszka közül, ha ez megvan mehet is a lesiklás. A feladat végtelenül egyszerű, végig kell menni a pályán és a megadott pontokon különféle trükköket kell bemutatnunk az L-R gombokkal. Erre kapjuk a pontot és ha sikerül elérnünk ■ pálya végét, akkor újabb helyszínek és lehetőségek nyithatók meg. Fontos, hogy időlimit van a pályákon, tehát hiba nélkül kell menni, és ügyekeztek gyors deszkát választani. A grafika egyszerűen lenyűgöző. Csodálatosak a terepek nagyfelbontásban, mindenhol valami extra effektusban gyönyörködhetünk, mint vizes, meginduló lavina, lezuhanó sziklák, a háttérbe elhúzó vonatok stb. Tök jó, hogy sehol nem látszik, ahogy ■ gép a terepet kirakja. Lát-szik, hogy a grafikára nagy gondot fordítottak a készítő. Maga a játékmenet kicsit nehéz ugyan, de élvezetes és kellemes vele szórakozni. Egy komoly hibát fedeztem csak fel, egyikét helyen nagyon belassul a program a kitűnő grafika miatt. Nem sok helyen ugyan, de zavaró. Több fajta pálya előcsalható, ha ügyesek vagyunk. A zenék kellemesek, nem mindegyik megmondjuk a snowboard-hoz, de azért nem rosszak, a számokat a szerint adja a gép, hogy kivel játszunk. Már csak a grafika miatt is érdemes megnézni!

Veres Miki



**8** pont

**6** pont

**7** pont

**8.5** pont



[illegible]

**VOLT IDŐ, AMIKOR CSAK A TUDÁSODBAN BÍZHATTÁL!**



# 8.5 pont



Többször elgondolkoztam már azon, hogy miért kell a kiadóknak a PlayStation-re készült, kissé már kopottas grafikájú játékokat egy az egyben átkonvertálni Dreamcast-ra? Számítatlan átirat született már és ezek közös tulajdonsága, hogy grafikailag szinte semmi változást nem tartalmaznak az eredeti verzióhoz képest, maximum elmosásuk a pixeleket és slussz. "Undorító dolognak tartom, hogy a kiadók képesek ugyanazt a játékot több platformon is megjelentetni, mindenféle változás nélkül." A fenti idézetet Csipi 102 Kiskutyá cikkeiből vettem, mert teljesen ugyanez nekem is a véleményem. Egyszerűen gyalázatos, hogy a PS-ről átirat DC játékok ennyire nemtörődöm módon jelennek meg mindenféle látványos minőségi javulás nélkül. Vajon mikor fogják végre észre venni a kiadók, hogy ha tovább folytatják ezt a trendet akkor a DC tényleg oda fog jutni ahova sokak szerint tart: a sülyesztőbe. Persze vannak játékok amiknek tényleg örülnünk kell, hogy megjelent DC-re (pld. Tony Hawk 2), de a többség láttán bizony nagyon elkeseredik az ember, annyira nem javítanak semmit rajta – még a TH 2-ón sem, csak az egy nagyszerű játék még így is.

Az ilyen gyenge átiratok számát gyarapítja az Urban Chaos is. Emlékszem már a PS változat grafikája (sülyes, kifejezéssel élve) szörnyű volt (úgy '97-es színvonalon tengődött), és most ugyanezt kell látnunk egy 128 bites rendszeren, aminek állítólag a PS2-vel kellene harcba szállnia.

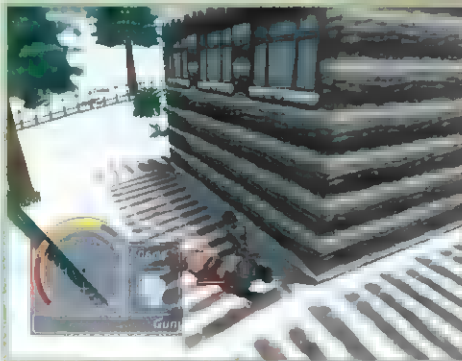
De ha ez így megy tovább lehet, hogy csatlakozok a PS2-őt élhetők közé. Az Urban Chaos grafikailag DC-n olyan, mintha a PS verziót beraknánk egy PS2-be és bekapcsolnánk a pixel elmosást (Smooth). De még így is szörnyű! Először azonban felidézném, hogy milyen játék is a UC, hátha valaki nem hallott volna a PS változatról.

Egy Tomb Raider-hez hasonló akció kalandjátékról van szó. A történet szerint Union City-t rettegésben tartja a bűnözés, ennek megfékezése lesz a feladatunk. A főhős Stern, egy fiatal rendőrmű. Egészen pontosan a játék elején még nem rendőr, először át kell esnünk a kiképzés nehézségein, mielőtt egyenruhás lesz belőlünk. Első néhány pályán tehát gyakorolni kell a rendőri munka feladatait, mint bunyó, kocsis vezetés letartoztatás stb. Később hozzáláthatunk a keményebb feladatok megoldásának. Ekkor lép be a képbe Roper, a keményfű akinek szintén átvehetjük az irányítását, de vele már nehéz súlyú küldetéseket kell megoldani. A játék 90%-ban tehát a rendőrség kötelekben játszunk, de később átvehetjük a másik oldal irányítását Mako a bűnöző szerepében, bár vele csak néhány pályát lehet teljesíteni. A játék teljesen megegyezik a PS változattal, azzal a különbséggel, hogy most már van intró is az elején. Nem mondhatnám, hogy valami nagy szám lett, a PS játékoknak minőségileg százszor jobb a filmjei. Vajon miért van az, hogy csaknem minden DC-s CG animáció pixeles, nem is kicsit? Ez csak egy költői kérdés volt, de a válasza azért kíváncsi lennék. Én DC-n jó CG filmet még nem láttam, talán a RE:Code Veronica filmjei voltak a legjobbak, de még azok is "kockásak" voltak, főleg a jobb PS játékok filmjei után. Visszatérve az Urban Chaosra hadd szapuljam meg egy kicsit a grafikát. Nem elég, hogy csak a pixeleket mosták el, de kb. úgy 100 méterre lehet ellátni a pályákat, a többi rész mind sötétségbe borul. A legjobb az egészben, hogy fordulásoknál AKADOZIK a

szárazabb olyan, mintha egy kartondobozt vezetnénk. Magával a tartalommal végül is nincs baj, mert a küldetések, amiket kapunk nagyon változatosak, és ötle-

csak ne néznének ki olyan rondán. Roperrel nem lehet letartoztatni senkit, vele a "az előbb tüzelni aztán kérdezn" elvet kell követnünk – ez szimpatikusabb. A missziók megoldását majd a térkép fogja segíteni, egészen pontosan a nyilak. Ha megoldunk egy pályát a különféle értékeink nőni fognak, mint például az erőnk, reflexünk, gyorsaságunk, fizikumot. Egyébként a küldetések a Drivert és GTA-t idézik, szemmel láthatólag eme két remekművet vették alapul a készítőik. A pályákból egyébként nagyon sok van szám szerint 33(!). Fanatikus akciójáték rajongók kipróbálhatják az Urban Chaost, már ha nem zavar senkit a még PS-s is csak gyenge színvonalú grafika. Most már nem is csodálom azt a hírt, amit egy fél éve hallottam, nevezetesen, hogy az Eidos majdnem csődbe ment nagy anyagi veszteségei miatt. Ha továbbra is ilyen játékokat fog kiadni, előbb utóbb be fog következni a csőd. Az UC részletesebb leírást a 27. számunkban találunk.

Veres Miki



A RÉSZ MINDEN RENDSZER ALAPJÁN



## URBAN CHAOS

EIDOS

GRAFIKA	IRÁDOK
JÁTSZHATÓSÁG	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG	KÖZEPES
ZENE / HANG	ELMÉLY
HANGULAT	ELMÉLY

1 JÁTEKOS  
VISUAL MEMORY, TERNATUM FARM

✓ KÜLDETÉSEK ÖTLETESEK  
NAGYSZERŰEK  
X A GRAFIKA EGYSZERŰEN  
KRITIKÁBAN ALUL

3 pont



Kissé szkeptikus hangulatban ültem le a Grandia II mellé játszani, mivel az első részt nem szerettem túlzottan. Kb. két órát nyomtam vele, aztán úgy meguntam a játékot, hogy azóta is (úgy 1 éve) ott porosodik a szobámban. Pedig egyesek szerint nem volt olyan rossz, én legalábbis még csak pozitív kritikát hallottam róla. Míg a Grandia első része PS-re jelent meg, addig a másodikat már Dreamcastra készítették el. Nem is tudom, de ezután a második rész után kicsit kedvet kaptam az első részhez is lehet, hogy ha lesz egy kis időm végigviszem. Már több mint két éve jelent meg a Dreamcast, de mostanáig egy normális Final Fantasy stílusú RPG nem jelent meg rá. Ideje volt már, hogy érkezzen egy. Érdekes vélemény alakult ki bennem a Grandia II-ről. Mivel DC-n szégyes a kínált RPG-kból ezért feltétlenül jó a játék, de ha mondjuk PS-re jelent volna meg lehet nem lennének olyan jó véleményről róla. A Final Fantasy bármelyik része sokkal összetettebb és kidolgozottabb volt ennél. De mivel DC-n nincs FF (amíg nem lesz, addig a DC igencsak szegény gép) ezért mindenképp a legjobb RPG DC-re a Grandia II. De ha egy Final Fantasy-hoz vagy egy Chrono Cross-hoz hasonlítanám, bizony nagyon alulmaradna a játék. Ennek ellenére a játék története izgalmas, jól kivan dolgozva. Gyakran állnak be fordulatok a sztoriban és nagyon jók a karakterek is. Egy kis időnek itt is el kellett telnie, mielőtt beledültem a programba, de miután belemélyedtem a sztoriba már én sem tudtam abbahagyni a Grandia II-öt. Csak az a kár, hogy a történet NÉHA nagyon kiszámítható, sokszor találkozunk klisékkel és többször előre meg tudtam mondani, mi fog következni a történetben. A szereplők nagyon jók, főleg a manga stílus miatt, ami nagyon bejön nálam. Nem csak a grafikája mangás

a játéknak, hanem a tulajdonságai és a jellemük is olyan mintha, egy anime rajzfilmből léptek volna ki. Ez azt jelenti, hogy gyakran leszünk mulatságos jelenetek szem és fültanúi. Igen fültanúi is, mert a játék szereplői – csakúgy mint az első részben – a történet bizonyos részeinél megszólalnak. Nagyon jók a szinkronhangok, kár, hogy nem mindenhol van hangjuk a karaktereknek. A grafika egyébként szemet gyönyörködtető. Azt is megkockáztathatom, hogy a legszebb RPG, amit eddig konzolon láttam. Igaz, hogy nemrégiben láttam egy előzetest a nemsokára megérkező Skies of Arcadiából és az még ennél is szebbnek tűnt, főleg az effektek területén. Viszont az biztos, hogy a jelenleg piacon lévő RPG-k között a Grandia II a legszebb. A városok nagyon szépek, minden nagyfelbontásban pompázik, ezért tű élesek a helyszínek. A mangás grafika miatt a szereplők kissé szögletesek, de ez nem baj, hisz ez egy ilyen stílus. Egyébként grafikailag a szereplők is csodások. Az embereink varázslatai és speciális mozgása egyszerű, és ami igazán tetszett, hogy a keményebb varázslatoknál a játék átvált rajzfilmbé és úgy mutatja, amit épp csinálunk. A zenéről ugyan csak pozitív hangnemben tudok csak

fáradozott, de Granas végül legyőzte és elpusztította. Valmar pusztulásának a helyén egy hatalmas kanyon képződött. Évszázadok teletek el azóta az emberek már kezdik elfelejteni ezt a régi históriát. A játék főszereplője Ryodo, aki egy Geohund harcos. A Grandia II világában a Geohundok speciális harcosok (zsoldosok), akik pénzért minden munkát elvállalnak. Ryodo nem egyedül kalandozik, van egy társa is Skye a madár, aki szórakoztató egy lény. Legalábbis tetszett a történet bizonyos részeinél betöltött szerepe. Bölcs és poénos beszólásai vannak.

## ÚJ MEGBÍZÁS

Miután Skye segítségével Ryodo megold egy munkát, egy újabb megbízást kap. A Granas templomtól érkezik egy levél, melyben egy Geohund segítségét szeretné igénybe venni. Ryodo bár nem szeretné, de elvállalja a munkát, ezután

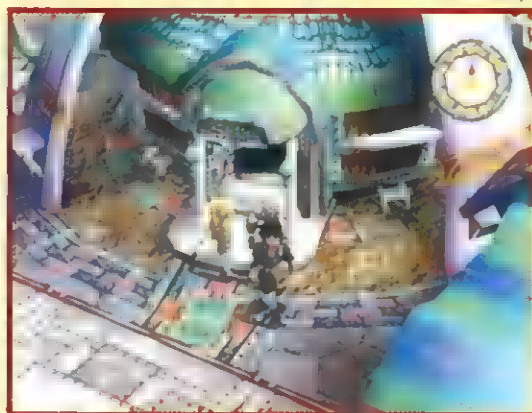


beszélni. Nagyon stílusos és hangulatos számok szólnak. Sőt, ami legjobb, van két szám amiben ének is van! A játék harci rendszere és karakterfejlődése nagyon összetett és ötletes is, erről még írok részletesebben később. A Grandia II kezeléséről és történetéről majd az alábbiakban elkezdett végigjátszás során fogok részletesebben regélni. Tehát DC tulajok, ha RPG-ke-

szerítetek akkor ezt a játékot nem szabad kihagynotok!

## GRANDIA A JÓ ÉS VALMAR ÉS OCHOZS

Mivel az első résszel nem játszottam túl sokat annak történetét nem ismerem. Viszont nemrégiben arról olvastam egy a készítővel készült interjúban, hogy a Grandia két részének semmi köze nincs egymáshoz, hasonlóan a Final Fantasy történetekhez. A sztori kezdete előtt pár évszázaddal két hatalmas isten vívott egymással harcot. Granas volt a jóság istene, míg Valmar a gonosz. Valmar természetesen a föld elpusztításán



csinálhatsz. A mozgásokhoz szükség van SP, a varázslatokhoz MP pontra. A Defenddel védekezhatsz, Evade-del elszaladhatsz, Escape-pel menekülhatsz. Miután kiadtál egy parancsot az ikon elkezdi haladni a csíkon az ACT felé. Mikor eléri, emberünk végrehajtja a parancsot. Az, hogy milyen gyors a végrehajtás mindig a kiadott parancs típusától függ. Egy erősebb varázslat vagy mozgás végrehajtásához több idő kell, mint egy egyszerű támadáshoz. Az egész rendszerben az a szép, hogy az ellenfelekre is ugyanúgy vonatkozik, tehát az ő ikonjaikat is szemmel tarthatod és tudhatod, hogy épp mire készülnek. Sőt, ha ép egy támadás alatt sikerül őket megsebezni, akár azt is megakadályozhatod, hogy támadjanak, vagy erősebbet sebezhetesz rájuk (Counter). Tovább növeli a rendszer értékét, hogy miután kiadtál egy parancsot, a szereplőnek oda kell mennie az ellenfélhez, és ez az szörnyekre is igaz. Ez időbe telik, amit szintén vegyél figyelembe a harc alatt. Nem mindegy, hogy távoli vagy egy közelebbi célt támadsz meg. Nagyon tetszik ez a harci rendszer, mert nagyon jó taktikázási lehetőség van benne, igaz, hogy a FF ATB rendszeréből alakították ki, de kiválóra sikerült. A győzelem után négy fajta dolgot kapsz. Az első a tapasztalati pont (EXP). A Special és Magic Coinszal mozgásokat és varázslatokat fejleszthetsz ki – erről később. A Gold a pénz. Néha tárgyakat is kapsz (Item). Az első győzelem után a Strattal néz be a menübe, van itt is sok érdekesség. A szokásos menükön kívül van egy igazán érdekes is, ez a Power UP. Itt lehet karaktereket fejleszteni a Special és Magic érmével (Coins). Az első ikonnal mozgásaidat fejlesztheted. Kiválaszthatod egy meglévő támadást és azt erősítheted, vagy kifejleszthetsz teljesen újakat is. Az L-R-rel lehet lépkedni. A második menüben varázslatokat lehet fejleszteni. Ehhez szükség lesz úgynevezett Mana Egg-re. Ilye-





neket majd a játék során sokszor fogsz kapni. Mindegyik Mana Egg-gel más-más varázslatot lehet kifejleszteni. A Mana Egg-eket az Equip menüben lehet le és felvenni. Ha egy varázslatot kifejlesztettél egy Mana Egg-nek akkor az már megmarad akármelyik karakternél is van a tojás. Itt is lehetőség van a már meglévő varázslatok fejlesztéséhez vagy újakat is kikísérletezhatsz. A Learn Skill-nél lehet különféle tulajdonságokat megtanulni, ehhez szükség lesz könyvekre, melyeket a Mana Eggekhez hasonlóan fogsz találni a játék folyamán. Később aztán ezeket a tulajdonságokat is lehet cserélni. Ezzel a sokrétű fejlesztéssel (mely a játék óriási pozitívuma), a karaktereket ragyogó módon lehet erősíteni. Miután áttanulmányoztatok mindent a menükben ideje tovább lépni. Némi járkálás után megtalálod Carbot. A bejáratnál két lány Tessa és Elena párbeszédének lesz Ryudo a fültnője. Tessa és társai (Elena is) Granas templom nővérei, akik valamilyen ceremóniára készülnek. Elena nem tud velük tartani ezért a búcsúzkodás. Hamarosan az egyik falubeli elmagyarázza, hogy a Carbo közelében egy torony található, ami gonosz lelkeknek ad otthont. Oda küldték a nővéreket, hogy vessenek véget ennek – éjszakánként a falut szörnyek lepik el, amik a toronyból érkeznek. Mint megtudjuk Elenának szüksége van egy testőrré. Nézz szét a faluban, kutasd át a házakat és beszélj mindenkivel, érdekes infókat tudhatsz meg az emberektől. A szökőkúttól nem messze találsz a templomot, ha végeztél a faluban oda menj. A bejáratnál Ryudo gyönyörű éneket hall a templomból, Elena tart előadást. A templomban folytatódik az ének, amíg Ryudo meg nem jelenik. A kisebb vita után megjeleNIK a főpap Carius, aki hajlandó elmagyarázni a küldetésünk lényegét, ezért arra kéri Ryudo-t, hogy találkozzanak a szállodában. Kocogj tehát oda és dumálj a pultossal. A legfelső válasszal lehet megvárni a papot. Carius elmagyarázza, hogy a Carbo közelében fekvő torony a Garmia torony, oda kell elkísérnie Ryudo-nak Elenát. Tehát a lány testőrré leszünk. A toronyban teliholdnál egy szertartást akarnak végezni a nővérek. Elenának ebben fontos szerep jut, ezért nem mehetett őrizetlenül a többi nővérrel. A megbízás szerint a szertartás után vissza is kell hozni a lányt. Persze a fizetség fejében Ryudo elvállalja a missziót. Miután a pap távozott vásárolj be egy kicsit gyógyításokból, meg ha van rá pénzed egyéb cuccokból, majd menj a templomhoz. A boltban egyébként ha kíváncsi vagy rá gyakorolhatod a har-

cot, és a rendszer működéséről is kapsz bővebb felvilágosítást. A templomnál már vár Elena és Carius. Némi párbeszéd után – bár Elena ezt nem akarja – a lány Ryudo-val tart, el kell kísérni a toronyba. Egyelőre Elena harcban még nem lesz velünk, ám később majd ő is csapataggá válik. Gyalogolj ki a faluból és megláthatod a térképet. Rajzolt, de szép. A helyszínek között választással lehet szelektálni, amelyiket kiválasztod oda mész. Garima Tower előtt még át kell kelned egy erdőn, a Black Foresten. Nem túl nehéz, eltevedni lehetetlen benne, csak két könnyű harcot kell megvívni. Arra felhívnom mindenki figyelmét, hogy

van a ceremóniával kapcsolatban. Hamarosan be is következik a baj, furcsa kiáltásokra és zajokra lesz figyelmes. Lépj be a toronyba. Bent szépen kezdj el felfelé haladni. A szörnyek elárastották a helyet, menet közben vágj le néhányat, hogy fejlődj. Kutassd át mindent, mert itt is vannak cuccok. A harmadi-



## HOSSZÚ, MINT A TELEFONKÖNYV A-Z-IG



a terepek mindig tele vannak cuccokkal, tehát mindig mindent jó alaposan kutasd át!

### GARIMA TOWER

A toronyhoz érve a nővérek már várnak ránk. Egy kisebb beszélgetés után elviszik Elenát, Ryudo-t pedig arra kéri, várakozzon a bejáratnál és nehogy belépjen a toronyba. Az éjszaka csendesnek és nyugodtnak ígérkezik, de ahogy az lenni szokott az RPG hősök körében Ryudonak is rossz érzése

kon a mentőhelynél ments és gyógyíts! A negyedik olt lesz Tessa, aki a földön fekszik. Intézd el a két démont és egy kisebb beszélgetés jön a haldokló lánnyal. Tessa elmondása szerint a ceremónia nem sikerült és arra kér ment-sük meg Elenát. A nagyobb ajtó zárva lesz, ezért a jobb oldalon törd be az ablakot. Bent láthatjuk, hogy Elena gonosz szárnyakat növesztett és nagyon fura események indultak be. Működés-be lép közben egy masina, ami sötét köddel árasztja el a helyet. Elena ébredése után Ryudo elhatározza, hogy kideríti mi áll a ceremónia mögött. Vissza kell tehát menned a lánnyal Carius-hoz, aki bizonyára tud valamit a toronyban történekről. Talán ő megtudja mondani mi történt ott. A hely most elfogyott, de a következő számunkban folytatjuk!

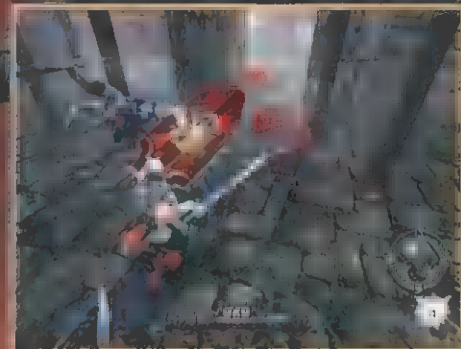
Veres Miki






[illegible]

**JÓ JATEK ES NEM JAPAN IMPORT!**





"Minden azuk maradt jól, egyenként népen  
 megjutottak. Ugyanaz van, ha túl maradt  
 az egyik le, vagy kettőzött, vagy egy  
 nagy, pedig mindig vezetünk. A másiké  
 Szerintem nincs más, legyabaris most  
 nézem nem jut az ezembe, ami egy kő  
 rojtára az ártatlan. Talán csak az, hogy  
 ha közben néha hirtelen össze akar  
 és az embernek nem mindig azt gondolja,  
 amit szeret. Ennek több kő is van a  
 kővel, de a belső belső. Ez az ez  
 nem nemivum csak az ez ez ez ez



## A screenshot from the video game 'The Last of Us'. The scene is set in a dark, industrial environment, possibly a tunnel or a large pipe. A character, likely Joel, is seen from behind, looking down at a bright, glowing light source that illuminates the surrounding area. The light source appears to be a fire or a large, glowing object. The character is wearing a dark jacket and a hat. The overall atmosphere is dark and mysterious. In the bottom right corner, there is a circular icon with a crosshair, which is a common UI element in the game.

Az egyéni és a közösségi élet közötti különbség az, hogy az egyéni élet az egyéné, a közösségi élet pedig a közösségé. Az egyéni élet az egyéné, a közösségi élet pedig a közösségé. Az egyéni élet az egyéné, a közösségi élet pedig a közösségé.

**9.5 pont**







**A** mikor először megláttam a Kao The Kangaroo-t, rögtön a Crash Bandicoot jutott az eszembe. A játék talán még a Super Magnetic Neo-nál is (ami szintén egy mászkáló stuff Dreamcast-re) jobban majmolja a Playstation-ös szupersztár Crash által kitaposott ösvényt. Klasszikus értelemben vett intró nincs, viszont van egy pár másodperces, igen "tar-

lyán" hogyan is állunk, azt szintén ezen a képernyőn, a jobb oldalon láthatjuk. A KTK egy ál 3D-s mászkáló-gyűjtögetős játék olyan, mint PS-en a Crash. A figuránk, az ellenfelek, a terep és a tereptárgyak is mind-mind 3D-sek, viszont mindig csak egy irányban lehet haladni, mint a régi 2D-s játékokban. A játék abból áll, hogy a folyószerű részekben lévő akadályokat (szakadékok, tűzcsókák, gördülő, guruló, leszakadó tereptárgyak) átugráljuk, kikerüljük stb. Szóval, mint már mondtam, egy Crash után-

gyobb távolságot is ugrottál át. Az ugrások amúgy is elég nehezek, mert sokszor közben változik meg a kamera nézőpontja és ezzel együtt az irányítás is, és rémült mozdulatokkal próbálsz korrigálni a levegőben, általában sikertelenül. Tehát ugrás előtt mindig várjuk meg, hogy a szituhoz alkalmazkodjon a kamera. Erről eszembe jut egy másik dolog is. Lesznek majd olyan részek, ahol valami elől (mondjuk hógolyók) menekülni kell a képernyőből kifelé, ilyenkor gyöker módon pont az ellenkezőjére változik az irányítás, szóval erre (és az életvesztésekre) készüljétek fel. Egy ilyen résznél én el is vesztettem az összes életemet. Na mindegy mondom, úgy is állandóan csipogott a VMU-m, majd gyors betöltőm az előző állást. Aztán csak nagyokat

találni. Az előbbi kilöhető, ezzel a macerásabb ellenfeleket intézhetjük el messziről, az utóbbiak pedig Check Pontokként szolgálnak. A játékban ugyanis nincsenek ellenőrzési pontok, ha van nálunk zászlós kesztyű az L+X-szel hozzátunk ilyeneket létre, különben elhalálozás esetén kezdetük elől a pályát. Van még egy spirál alakú tárgy is, ezt felvéve rövid ideig futás helyett ugrálni fogsz, semmi értelme. Amúgy meg üss szét minden tereptárgyat, sokszor azok alatt lapulnak a hiányzó cuccok. Pályából viszonylag sok van, csak az első képernyőn 30darab, és elképzelhető, hogy még ennél is több van a játékba. A mászkáló szinteken kívül vannak speciális pályák, amiken Kao különböző járművekre pattan (sárkányrepülő, snowboard, motorcsónak), mit távoli rokona Crash. Aztán 5-6 pályánként vannak főellenfelek is, akiket általában egy körbehatárolt arénában kell "legyőzni". Sajnos itt is meghagyták a követő kameranezetet, ezért sokszor nem is látni, hogy ki ellen is küzdünk. De talán jobb is, mert ilyen debil vérszegény főnököt a Croc óta nem láttam. Grafikailag nem egy nagy durranás a játék lévén, hogy legtöbbször csak folyószerű részekben mászkálunk. Nem pixeles, de sehol egy látványos fényeffektus, vagy valami,



talmasra" sikeredett közjátékszerű jelenet, a játék grafikus motorjával. Ebből kiderül, hogy a békésen alvó kenguru barátunkat, egy csúf pillangó felébreszti legszebb álmából. Persze hősünk sem hagyja annyiban ezt a gaztettet, teljesen bevadul és a lepke után ered, azonban a nagy üldözés-díben egy vadász karjaiban találja magát, és fogságba esik. Ennyi. Hogy aztán miként sikerült megszöknie és egyáltalán milyen célból vág neki a végeláthatatlan hosszúságú és sok pályának, hogy megküzdjön a főellenfelekkel, azt a készítő mindenki-nek a saját fantáziájára bízta, mert egy icike-picike utalás sincs a sztorira, ha egy-



általán van itt olyan. Szóval nyomunk egy Start-ot, bejön egy menü, amiben választhatunk, hogy melyik joy melyik memóriakártyájára akarunk menteni, de ami a lényeg, hogy itt már végre "megszólal" a program, mert ha idáig nem mondtam volna még, az intró alatt egy deka hang sincs. (Persze lehet, hogy ez csak a rendelkezésünkre bocsátott tesztverzióban van így?) Az elején azért nem árt, ha kiválasztunk egy VMU-t, mert a későbbiekben e nélkül nem fogunk tudni menteni. Kezdet után egy igen csíra pályaválasztó képernyőre kerülünk. Együtt sorakoznak a pályák szimbólumai, egyelőre még fekete-fehérben, és csak azután "gyulladnak" ki, ha teljesítettük őket. A szintek totál lineárisan következnek egymás után, mindenestre láttam már SNES-en is ennél szebb pályaválasztó képernyőt. Amúgy ha egy helyszínnel már végeztünk, de netalán elégedetlenek lennénk a teljesítményünkkel, akárhányszor visszatérhetünk rá begyűjteni az otthagyt dolgokat. Hogy melyik pá-



a PS-es Croc. Egyébként a kezelés a következőképpen alakul: az A az ugrás, a B vel boksolni lehet, az X-szel pedig az útközben felvett bokszesztyűket lehet kilőni. Természetesen egy ilyen játékból maradhat ki a pörgő-támadás sem, ez az Y-nál hajthatjuk végre, később aztán néhány helyen ládákat is tologatunk kell. Ebből az igen terjedelmes és szerteágazó mozgáskultúrából is láthatjátok, hogy a játékban nem lesznek gondolkodást igénylő platform részek, ahol még a gyarolott játékos is elmélázik, hogy vajon most melyik ugrást is kellene használnom? Itt csak menni kell, az ellenfeleket lebokszolni, ■ szakadékokat meg átugrani. Inkább az fog gondolkodába ejteni, hogy ha most innen elugrok, ez ■ genyies kis kenguru vajon így helyre érzékel-e avagy sem? Ugyanis nekem úgy tűnt, hogy a program elég érdekes rendszert használ. Nem távolságot mér az ugrásoknál, hanem ahonnan át lehet ugrani a következő platformra, ott át is ugrik, ahol meg nem ott hiába is próbálok tuti nem fog menni, még ha az előbb jóval na-

néztem, amikor a főmenüben nem lehetett kiválasztani a Load Game opciót, ugyanis ■ kártya magától csak azt jegyzi meg, hogy épp honnan folytathatnánk a játékot, ha esetleg közben ki akarnánk lépni a játékból. Menteni manuálisan kell a szintválasztó képernyőn (Start-ot kell nyomni, hogy ■ menü bejöjjön). A pályákon egyféle aranyérmeket lehet gyűjteni, bizonyos mennyiség után egy élet jár, ebből mindegyik szinten megadott számú van, ami nem jelent semmit, mert sok helyen vannak titkos bonusz-pályák (eldugott helyeken lévő zöld teleportokon keresztül lehet átjutni rájuk), ahol szintén vannak ilyen érmék, meg van egy kérdőjeles cucc is, amiből véletlenszerűen kapunk valamit, és ez lehet aranyérem is. Ezen kívül bokszesztyűket és zászlót tartó bokszesztyűket lehet még



sajnos nagyon sok motívum ismétlődik is a különböző pályákon. Zene az nincs, a hanghatások meg közepesek. A hangulat meg az sem segít, hogy próbáltak humoros dolgokat belevinni a játékba, például ha meghalunk Kao felszáll a mennybe, vagy ha nem nyúlunk a joy-hoz, akkor is érdekes dolgokat csinál. Elkeserítő az, hogy ha egy jó platformjátékkal akarok játszani, akkor még mindig a Nintendo 64-emet kell elővennem!

CSIPI M LEE

## KAO THE KANGAROO

TITUS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTÉKHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSZÁG:	SZALMAS
ZENE / HANG:	SZALMAS
HANGULAT:	ELMEGY

1 JÁTÉKOS

TIKAL MEMORY, KILÖTÖM FALA

✓ KILÖTÖM ELMÉNYEIM

KANAL AUSZTRÁLIAVAL

KAPCSOLATBAN

× MONOTON GEL NÉLKÜL

MÁSEKÁLÁS

# 3.5

pont



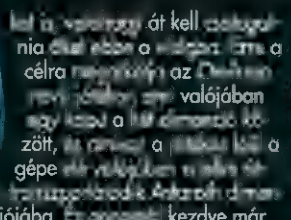
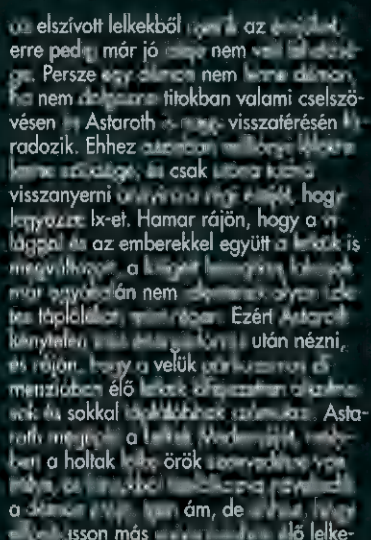




[illegible]

kímél, és több sikerrel járja a démonve-  
 zítást, mint legutóbbi mágiája – és egy-  
 szer Asztaroth kuszabod, hisz Utána már  
 csak magyarázni szeretne meghalt. A kór-  
 tól, után egy hét rövidpajoggal bíró  
 a fel, és magyaráz már, nem  
 tudja, hol is van Készen, de látja  
 Szóval a kóros csak azt, inkább be-  
 lépni, de megvárja, hogy a kóros  
 Asztaroth legújabb híre.

Norvinkban a bolygón uralkodó természeti viszonyok miatt megvalósult, úgy általában a felzárkózás már nem lehet élni az effajta élet miatt, ezért az emberek hatalmas városokba költöztek és ott élnek. Ilyen városból öt darab található a világon. Ezek közül az egyiket Csinkán-nak hívják. Csinkán-t egy gőzvezeték mentén központi szomszéd vezérlő, ami megrendelje az emberekre letelepített robotokat, akik a város irányítását, a minit, ami a városi központosított kontrollál, övé az összes TV csatlakozás és akár olyan minit, a helyi lakosok az emberek által a helyi település, minit lehet a megrendelt és a. Persze minden tanácsalom.

[illegible][illegible]

megpróbáltok a démoni... de nem ma-  
nált ideig, a démon nekik elszívni az é-  
letet. A két ember természetesen  
meggyógyult a démoni... mert látjátok meg-  
nyitni mi ez a nagy hangszár. Ugy-  
hogy a démoni lények volt a démon vele  
fogott. Aztán végzett vele, vissza-  
fordult a házhoz, aki addig már felig-  
meddigi megfogta és látta hogy  
a démoni lények... és életben mar-  
adt. Még a démon a démoni...

[illegible]

Unstr a Lăbăreț, obște așezată în vale  
a râului, miroră însoțitor.

Vagyunk a közepes, mert hát a jók sem tologatják valunk egyből a mélybe a dolgot. A középben is a töltet, a jami egyből is a jót közép alól ki majd mindig letünk. Az, hogy hi is

[illegible]







**OMLEKRON: THE  
NOMAD SOUL**

**EIDOS**

<b>GRAFIKA:</b>	<b>5</b>
<b>JÁTÉKHATÁROZÁVATÓSSÁG,</b>	<b>KIVÁLÓ</b>
<b>ÉRTELMEZÉSI / HANGVÉRTSÉGI</b>	<b>KIVÁLÓ</b>
<b>HANGVÉRTSÉGI</b>	<b>KIVÁLÓ</b>

**1 JÁTÉKOS**

**REKORD MEMÓRY, PERMANENT FÉNY**

✓ **MONUMENTÁLIS ALKOTÁS,  
ESZMELETLEN SZÉNY**

× **ALIG SZEPSEGHIBÁK,  
MÁSFELE EGYÉB GRAFIKAI HÍVÁS**

**FINN. IRÁNYA**

**9.5** **ponti**



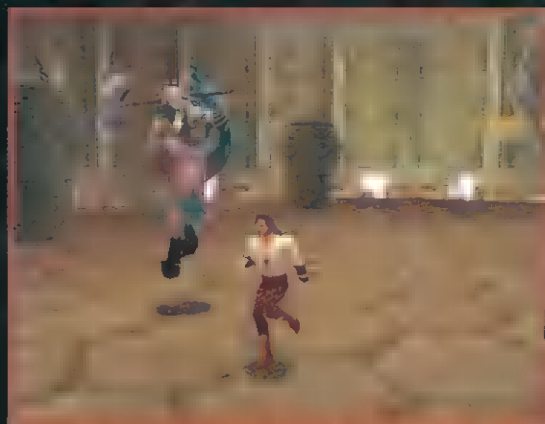




Sok, sok, pörköt fűszert  
körtét a pörköl-  
tőben, pörköltem ezt  
klórid, borsóval

Itt ismét van a Zsófia könyve elő-  
ni, ahol a textus: "és egészen meg-  
egyznek a Hieroklajban lefordítottal"  
Felmerül a kérdés, hogy vajon mely

egy következő pályán, vagy követés  
szó szerint irányába, mert valójuk  
egy jórészt akkor használható,  
ha, ha nincs benne valami ami ott  
állít, hogy tovább akarjál  
menni a pályán. Az biztos, hogy  
ez nem jelentkezik a Hírkészletben,  
mert minden pályát egyedülálló, a



dekes és mind-  
mind külön klu-  
vást jelentenek  
ahol nem elég  
ugyvezkedni, gon-  
dolatban is kell.  
Mindenkinek ér-  
dekes megvívni  
lökődesen csu-  
rant lábad  
hogy meggyi (de-  
je) és még az  
hát picit. Le-  
het, hogy TAM a  
TÖB, de az még  
sejtik azt mutatja  
hogy ezt most  
nincs is, alig

Ez a legújabb kiadás, amit csak lehet, a régi 31. évfolyam magán kiadásán a Horváth, meg akor a 19. és 20. évfolyam átütően is van megírva a Zoltán. Milyenek lehetnek a játékok és van egy nagy kártya, ami forrás: a legújabb és a legújabb a legújabb.

viszont az egyik utolsó játékkal be-  
vezetünk, ami jó lehet és minden a  
benne van. Nálam bejött a H  
kés, meg akkor is ha magat a  
csapat nem nagyon szerettem és  
zártnak tartom. Bár tény, hogy  
néhány helyen megváltoztattam és  
például kiválasztom az újat, egy  
készeget adom neki minden  
újra van meg (jap. kultúra)  
ajánlom papoknak, akik gyerek-  
eknek szeretnének ajánlani jót  
venni. Ez azt, hogy lefoglalja őket  
pár hétig és meg tudják egy kevés  
mitől az új tanulni belőle.

## DARY JOURNEYS









színlítt a számítógépes körökben. Az érinthetnek nagy része ezt a lapot választotta, mert egyszerűen ez volt a legjobb! Ahogy feltek az évek úgy változott a technika, de ez a nagyszerű magazin mindig tudott változtatni a megítélésükön. Játékok-játékok az újabb konzolok, melyek egyre magasabb szinten egyre-élethűben tudták visszaadni azoknak a világoknak a hangulatát, melyeket mi gamerek oly áhítoan csodálunk, s napokon, heteken, hónapokon keresztül nyúlunk, mint ahogy tesszük ezt ma is. Az 576 mindig friss információban gazdag, aktuális és díjazott volt. Aztán eljött az idő mikor a videójáték ipar kis házában is oly mértékűt áldott, melyet már egyetlen újságban lehetetlen volt úgy visszaadni, hogy a mindenkori számára megfelelően. Innentől fogva én már csak a Konzol vettem, mint sokan mások kik ugye nem a PC iránt érdeklődtek. Az újság kitűnő, hónapról-hónapra jobb, tartalmasabb lett. Ezen keresztül jól vissza tudtam adni a videójáték ipar állapotát, hangulatát. Pont! De aztán valahogy valami megváltozott – a rengeteg díszlet, mely egykoron oly jóga volt talán visszajáró fardított a malom kerékét! Ti is elkészítették sablonosá válni: sok apró hiba, a sokszor nem megfelelő arcmodor, ellentétek kieleződése és egy különös hangulat érezhető ma az 576 Konzolban. A cikkek, játéktesztek nagy részén egyfajta negatív kisugárzás érződik! A legjobb példa erre a legutóbbi februári szám, melyet elolvastam először fokozottan megdöbbentem, majd végül is egy nagyot nevettem az egészen. Keserves nevetés volt ez – bátran állíthatom! Rájöttem ugyanis hogy a Sega Dreamcast konzolról véltett negatívumát negatív képpel egy olyan amatőr megmagyaráz volt részletekkel, amilyen én még életemben nem láttam, hallottam. Barátaim s főleg te Martin: ez nem hogy nem volt szép, hanem egyszerűen a találs banalitás netovábbja! Az embereknek nem ova van szükségük ebben az egyébként is köcsz tele rohanó világban, hogy köcsz és valótlán irányba befolyásolják őket! Azon személynékné kinek megadatik a szó, kik papírra vehetnek gondolatokat egy több (1) ezres olvasótábor előtt, nagyon meg kellene gondolniuk mit, mikor mondanak hogyan teszik azt, s alapvetően hogyan állnak hozzá bizonyos helyzetekhez! Konkrétan: kaptok egy hírt a nagyvilágból miszerint a Sega leállítja a Dreamcast gyártását, s ez elég nekik ahhoz hogy túlnem következtetésekkel, s az átalatokat egyébként olyannyira utalt jóslatokkal teljesen összezsavarjátok olvasóitokat. Továbbá Martin valótlán állításokat tesz az a DC játékok minőségével kapcsolatban. Magánvéleményem az, hogy a ma és mindenkor létező legjobb konzol a Sega Dreamcast no meg a Playstation.

**Eh...raff...Ne már...**  
Mindenkinek csak ajánlani tudom ezt a csodaművet, mert a jelenleg elérhető (házközlő) 300 program nagy része igen nagyon jó színvonalú utó meg, nem beszélve olyan alkotásokról melyek játéktörténelmi mérföldkőnek számítanak!  
**Eh...raff...Például?**

Mert, a jövőt illetően – mint ahogy azt más jobban átgondolt, a valós tényekre támaszkodó médiák teszik – pozitívak a kilátások, vagyis a Dreamcast játékok fejlesztése egyáltalán nem áll le, sőt! (De ez már egy másik történet...) Mert, már a piacon vannak azok az emulátor programok melyek segítségével újraéltethetjük a játékok történelmében megjelenő összes konzoligé (pl: SNES, Megadrive, Neo-Geo, Saturn, PS1) szinte teljes létszámi programkészletét! Mert, itt az Internet melyre az egész világ (bizonyítható módon) a Dreamcast-hoz kapcsolódhatunk fel legalszabban, a mai elvárásoknak megfelelően, teljesen profi színvonalon és akkor még nem említhetünk a netjátékokban rejlő hatalmas lehetőségeket! Höl mi ez kérem szépen, ha nem csodák!  
**Látok, látok! Tudok jenni! Új gumik! Muhahahah...**  
1993 óta vettem az 576-ot, s bevallom örülök hogy úgy döntöttem a 2000 decemberi számbat vásároltam meg utoljára. A januári és februári – nem tudom hogyan gondoltátok a továbbiakat.

**Minek is foglalkozom én a vásárlással, ha úgysem fogja a pilló olvasni? (Érmegetem...)**  
Szerecsémbre ma már az emberek megvan a lehetősége, hogy válasszon, s ti is csak egy vagytok a sok közül.  
**Humm...Ala...**  
Biztos sokakban felmerül a kérdés: miért válasszon egy olyan újságot, mely láthatóan és érezhetően maga ellen dolgozik?

**No...fogalmam...**  
Ma már Magyarországon nagyon sok embernek van Dreamcast-ja, és biztosan nagy árréssel fogadják [kik titkát választják], hogy már több mint 20 játék van a legutóbbi Konzolban gépre, de meggyőződésem

hogy ugyanúgy értelemző rázzák a fejüket. Ha egyszer 20 játékban 15 nagyon jó, akkor azokról pozitív hangvételben szeretnénk olvasni. Jóság, nem? Értethetetlen hogyan eshetettek így át a ló másik oldalára! Remélhetőleg jövőben ismét a régiék lesznek!

**Azt te már nem fogod megérteni, mivel már nem vásárolsz minit...Úgy?**

Szeretném ha levelem bekerülne a Csevegőbe, nincs benne semmi rosszindulat, nagyképűség, talán minimális elfogultság, de semmiképp sem több, mint bármely más átlagemberben. Üdvözlétek! Kocsis András, Kunszentmárton (fogadva van, mi itt mind hülyék vagyunk, főleg a Magyar 15 éves foglalkozik a témával, na mindegy, majd ő kiösti ha akar, én most túl fáradt vagyok hozzá... Csajji)

**Nekem meg fáj a fejem a tegnap (szombat) estétől...**

Kedves "576 KONZOL" Csapat! Még nem nagyon ismerlek benneteket, de remélem ez nem tart sokáig. Még nagyon kezdő "játékos" vagyok. Igaz, hogy korábban már nem annyira (35 év), de a Playstation játékokban meg igen. Karácsonyra hozta a kislányom (9 év) a Jézuska. Nagyon szereti, és jól tudom használni "zsaralóshoz". Ha nem tanulsz, nem [játshatsz] – monda az... anyu. Azóta javítottunk az eredményeken. Szóval jó húzóerő. De én is sok időt töltök mellette. Először is szeretnék gratulálni a lapotokhoz. Nagyon elnyerte tetszésem. Tetszik az igazmondások a játékokról, és a "Csevegő rovatok". Nehogy azt higgyék, hogy csak úgy dicsérlek benneteket, tényleg szívből jön. Ja, igen! De lenne egy kérdésem hozzátok is. Kedvencem a Tomb Raider játékhöz jutottam először. Sokszor az örület határára vagyok, mert nincs leírásom a Tomb Raider 1-3-4-hez. És bevallom nagy segítség lenne Kódokkal együtt. Az 5. részt már a Ti újságotokból ismertem meg. Nem tudom, hogy tudnátok-e abban segíteni, hogy a játék és a kódoláshoz hozzájussam. Akár úgy is, hogy azokat a régebbi kiadványokat megvásárolnám, amiben megtalálhatók. A kishám kedvence a Bugs Bunny, a Croc 2 és a Die Hard. Ha tudtok segíteni nagyon megköszönném, és kérek értesíteteket. Türelemmel várok!... "Mikor kapom már meg?" Köszö, hogy meghallgattatok! További jó munkát! Váránylány Szabó Lilla, Okány

**A leírásokat a következő Konzolokban találod:**  
Tomb 1: Nem volt leírás. Tomb 3: 12. és 13. Tomb 4: 24., 25. és 26.

Szia Martin! Hellóka, megpróbálom gyors lenni, hogy ne zavarjalak. Az egyik számotokban TE írtál a T.T.I-ről. Vagyis a Tekken Tag Tournament. És tők jó képeket is mutattatok. Na, a lényegre térve a segítségedet kérem!!! TEKKEK Internet címekre lenne szükségem, hogy képeket tudjak letölteni és még adatokat vagy egyéb dolgokat, a lényeg az hogy Tekken legyen. Sok-sok címre lenne szükségem, létszives amennyi biztos, tül címet tudsz azokat küldd el nekem a címre. Ha lehet még március 20. előtt. U-t: köszö, hogy elolvastam a levelem. Várom válaszlát!!! Ja, a legfontosabbat majdnem elfelejttem: Szuper az újság! Viki, Budapest

**Talál először felépít az Internetre és beírod a böngészőbe: www.yahoo.com Ezután a kereső ablakba beírod: "Tekken tag tournament playstation 2" – így, muskalkarmok közé. Erre kb. 200 találatot les. Ha azt mind végignéztél beírod a www.tekkena.com címet is. Ha ezt is megnéztél, a Yahoo keresőbe írd be: "Tekken tag tournament wallpaper". Erre is lesz vagy 10 találatot.**

Szervusz MARTIN, 576 team! Bocsi, hogy levelemmel zavarlak, de úgy gondoltam te talán tudsz segíteni. Szóval, lenne pár kérdés:

1. En Dreamcast-on keresztül nézezem és nem értem, hogy a WEB BROWSER 2.0 miért nem támogatja a JAVAT-ot? [Esetleg a 2.6-os igen, amiben állítógaz van MP3 is?]

2. Est látnál tudod megkérdezni ha írta a dreamcast@freema... illa címre.

3. Miért nem tudok menteni a TOKYO HIGHWAY CHALL-2-ben, egyszerűen lefog az egész ha rákattintok a save opcióra. (Érdekes a beállításokat elmenti) Tényleg létezik olyan, hogy adott játékok irántan nem menthetők?

Előfordul, de nem tudom miért nem tudsz menteni. Van elég hely a kártyán?

Végül is csak ennyi lett volna. Ja, mond már valami értelmes prógát DC-re (a SHENMUÉ és a RE CODE VERONICA, valamint a SOUL CALIBUR-on kívül), mert a Sega gépe attól élkeztve, hogy császár grafikájú, szerintem elég vékony. Kérem, nagyon megköszönném ha írja a PSK!

Én is így gondolom. Nekem tetszik a *Zombie Revenge* is de igazán ajánlani nem tudok semmit...Várj csak, a *Retard of Lodos War* elég flott program.

A DC játékok véleményem szerint tartalmilag nagy nullák, a "szarjókra" nem is beszélve! Meg az ilyen tül stufók is, mint a CRAZY TAXI, QUAKE III is...egy nagy rohanás az egész. Túlsgáson arcade stílusúak.

**Ezt a hírt a DC-val kapcsolatban már többször megemlíteték, lehet benne valami.**

Remélem a kis sárga programozók behúznak egy csöppnyit, különben pánkszerűen dobom piacra a DC-t és inkább kivárom, amíg SONY-éknál esik a 2-es jelű konzol ára.

**Erre rajtad kívül már nagyon sokan várnak, és azt hiszem hasonló gondolatok vannak! Lehet benne valami...**

Ugy érzem az összehírt játégek nagyon jók, egy év múlva az XBOX és a PS2 viszi el a pálmát.

**Majd meglátjuk.**

Más. A lappal kapcsolatban csak annyit, hogy végre fokozatosan egyre korábban van lapozható, így nem március első napjaiban kell kézbe vennem a februári számot. Hala elhagyatott az időtű "százalékolás" is a cikkek átláról.

**Na, két újtásból kettő bejött, imádom az ilyen olvasókat!** Egy kicsivel több HIREK elérne, de nem vészes, a teszter srácok meg mindig jók, bár minden kritikázásod ellenére néha elfogultok és xy prógi csak azért kap erősen pozitív visszhangot, mert az az illető kedvence. Ennyit innen! Sziasztok! Molnár Tamás, Debrecen

**A Bepi Peli meg azt a 2. oldal híreket is olyan mélyreken írja meg, hogy ha emelnék a hírek oldalát, mindig kéne az újság...**

Szervusz Martin! Egy érdekes dolgot írok le neked, csak úgy mehetetted véget. A minap C64 emulátorral szórakoztam, és úgy döntöttem, elbírom a képet egy kis Street Rod-azást. Beállítottam, és mit látok crack-intróban? Milyen tisztelt Mr. Martin úr bedigizelt [E] kápet, amely ott világolt, vibrált, pattogott ide-oda. És igen, ott volt Zalee-t is! Ezek voltak ám csak a szép idők, ugye Martin? Egyébként régen 54-en is ez a változat volt meg, csak most úgy döntöttem ezt meg is írom neked. Különbözőbb jelentősége nincs a dolognak, de így gondolod megér egy választ akkor nagy áhítattal várom minden sorodot. Milyen tisztelt és becsültek, volt szerencsém. Atesz

**Hahh, miközben nosztalgia tört rám! A Street Rod intró...Mondjak azt tudnod kell, hogy nem csak intró volt, hanem import intró, ugyanis mi nem crack-oltuk, hanem csak importáltuk. Talán egy crack-olt volt csak, a Thrust 2. Egyébként tényleg azok voltak a nagy idők! Nagyon szeretnék látni, ha újra ott ülnék a Duna-körön a "csokanok" irigálódal és a 8 tálcányi McDonald's-os kajával. (A tálcákat a Jean vitte hozzá a végén...)**

## A HÓNAP LEVELE

Szia Martin! Az első szám megjelenése óta veszem is rendszeresen olvasom az újságot, de eddig még nem írtam. Most viszont annyira feldegesítet valami, hogy nem bírtam ki. Egyébként is írni akartam, de nem ezt a levelet. Na kezdtem! Ez a Sega, ez egy akkora pöcs cég, hogy azt fel se tudom fogni. Két géppel ugyanazt megtenni és így elcseszni az egészet, ehhez tudás kell. A Dreamcast egy jó gép, miért kell ezt is elhozni. Miért, miért, miért kell egy jó dolgot kitérletetni?

Hát a választ nem tudom, de gondolatom van. Az biztos, hogy a Sega egy alapvetően japán cég japán vezetéssel, és azt hiszem, hogy ezek a japán urak túlságosan japánul gondolkodnak, amit az európai és amerikai piac nem annyira harag-nak az emberek.

Ha már így belelendülök a játékok gyártásába (gondolok itt: MSR, Shermuu, Crazy Taxi, Ecco, Soul Calibur, Jet Set Radio, Fantasy Star Online, stb.) akkor miért, miért, miért? A Tesco-ban mikor lehettem a polcra az új Konzolt és kinyitottam, azután kiszúrtam a gyászralat középen, majd el is olvastam, akkor majdnem guttatót kaptam. Legszívesebben szétvertem volna az egész Tesco-t, főkerekedtem volna és meg se álltam volna Japánig. Ott irány a Sega vígázgatóság (főnök) és minimum egy morakó! a "Boss" szeme alá. Hogy tudják így átvágni a népet? Mivel rendszeres látogatója vagyok a Web oldalatoknak, már rég tudtam, hogy leállt a gyártással, ez még nem is annyira érdekel, de most jutott el a tudatom az a másik hír, mely szerint több száz millió veszteséget számolt a Sega. Hát az én szerény véleményem szerint ezt hírvék találs csöndnek és mivel szerintem azzal hogy, más rendszerekre is elkezd gyártani, attól ez a csönd még csönd marad.

**Perse. Badarság lenne "átgondolt" üzleti politikának" hírní.**  
Mondjuk az ilyen idtlen próbálkozások helyett miért nem kockáztat és rukkal elő egy bombasztikus játékkal,

mint anno Squaresoft? Nem értem mi a francot képzelt a Sega, mikor kiadta a Dreamcast-ot? Kiad rá egy pár jó játékot, meg átir egy csomó Arcade-ot aztán ott van, ennyi van, ennyivel szereztek. Már nem azért, lehet hogy totális hülyeséget beszéltek, de ha én a Sega helyben lennék (lettem volna) minál több csúcs játékot adnék (adtam volna) ki, hogy a többi fejlesztő cég is elismerje, hogy ebben a gépben van valami és így lehet, hogy győztesen rá, esetleg közzé erővel is.

**Nem beszélés hülyeséget! De annak idején ez történt ugye a Saturnnal is.**

Lehet hogy most nagyon nagy marhaságot beszéltek, de szerintem ezt így kéne, mert ha a Sega tülul valakivel, akkor gondolom a hasznából nem csak az a valódi kap. Nem tudom mi [játsható] de a Sega főnökeinek fejében, mikor kiadóját az a sok szar játékot amelyek azönlének a gépre, a némelyik jó között. Talán az hogy: "ugyis lesz pár hülyegyerek, aki megveszi". Vegyük például a 18 Wheeler-t. Lehet hogy bolondnak fogtok tartani, de kiskoromban kamionsofőr akartam lenni és a mai napig tetszenek a kamionok. "Végrel" – mondtam, mikor megláttam meg a műjszi számban, hogy kamionos játék jön DC-re. Már akkor elhatároztam, hogy ha DC-m nem is lesz, akkor is ki fogom ezt próbálni. Erre megjön a játék és ezt kell látnom: Grafika: kiváló, Játshatóság: kiváló, Hangulat: kiváló, Zene/Hang: jó. SZAVATOSÁG: SÁRMASI NA, ezek után úgy elment a kedvem az egésztől, mint a húzat. Mi van Segá! a negyedik pálya után lekoradott kilykák?

**Talán azért lett ilyen "light" a játék, mert az is kezdő elvált és nem volt kedvük hozzá új pályákat kódolni.**

Személ egy világban élünk. Karácsonykor végképp felfogtam, hogy nekem soha az életemben nem lesz PS2-m mikor megláttam az árakat. Ezért belementem a Dreamcast vásárlásba. Tehát eladtam a PS-t és a N64-et is, ám csak egy [senki nem meg] zehova, úgyhogy vesztünk pár jó játékot és egész éjtel [átsumk] gép volt. Leperkáham meg amennyit kellett a hazaballagtam ezzel a sorsszáppal a háttam alatt.

**Hahahaha, sorsszáppos, ez jól!**  
Akkor még nem sejtettem mi vár rám. De most már tudom és nem kívánom senkinek. Itt vagyok egy géppel, amire vannak nagyon ütős játékok, egy jó pár, de ha így folytatja max. 1 év múlva valószínűleg teljesen eltűnik a Föld színéről. Szóval a Sega-nak most sem jött össze. Most sem jött össze, hogy válasszon, reagáljon és tartsa a frontot a Sony új műalkotásával. Már csak azt nem értem, hogy egy ilyen cég hogy tudta fenntartani magát ilyen hosszú ideig? Itt a Sonic. El kell ismer-ni, meglátta színvonalát, hangulát és elragadóssá-gát. Sőt ehhez tártál a csodás grafika és a főhőjűtlő történet. De ennél többre nem telik? Jó ott vannak azok a játékok amelyek tényleg nagyon jók, amiket már emlí-tettem. De miért kell ennyire abbaahagyni? Gondalom úgy gondolja a főnök, hogy neki van elég pénze, élete végéig elég belőle. Jól bepalizza a sok hülyét, aki persze bead neki, mert tényleg jó a grafika és a játékoknak. És innenlő kezdve a cég bezárul. Nem lesz több tulaj se, gép se, de játék se. A hülye ember ha már megvette, most már dántse el mit kezd vele. Megtartja és együtt szillyed el a géppel, vagy eladja olcsóbbért, mint a vétel-ár. De az biztos, hogy abból a pénzből más úgenerác-iós konzolt nem tud venni, hála a Sega drasztikus ár-csökkentésének. PS2, PS2 mert vagy te Tökélet? Talán azért, mert nem a Sega gyártott! Is le ment a kedvem az egész DC-től. Kösz Segá, hogy elcsesztél az egész hátra lévő konzolos életemet. Úgyhogy azt kell hogy mondjam, nagyon csalódottam, nagyon nagyot. (De erre gondolom rájöttél.) Inkább gyűjtöttem volna még mi-nimum 5 évig, azán vettem volna egy PS2-t. Mondjuk azán visszamenőleg beszerezni az összes jó játékot fe-nomális lett volna. Na mindegy! Az a lényeg, hogy az újság király és remélem ilyen is marad örökre. Szóval sok sikert, kaját, piát, nőket kíván Szegedről mindáig hu olvasókat: Tóth Tamás Ferenc.

**Férfi, a helyzet az "de nem reménytelen. A játéktesztés meg nem áll le, csak a gépek gyártása. Sajnos azonban az a tény, hogy az eredetileg CSAR DC-re tervezett játékok elkészítését PS2-re is azt hiszem már sajét valaki. Ezenbe jutott, hogy pár évvel korábban, amikor a Super Nintendo és a Sega Megadrive volt versenyben milyen világjátékot akasztott volna (és mennyire elképzeltetett volna), ha a Mario World kijött volna MD-re, esetleg a Sonic SNES-re...Leveled tetszett, keressél foglak az ajándékod miatt!**

**Na, csak meglátni a 2. oldalt. Így a végére nagyon ajándékozás hangulatba kerültem, ezért felajánlók 10 darab Final Fantasy 9 Vini plusz bobót azoknak az olvasóknak, akik válasszának a következő kérdésre: "Melyik játék illusztráció volt a 04-es Konzol átlapján?"**



Folytatás a 43. oldalról

Távozás előtt rámuljuk ki a szekrényekből az eü csomagokat. A második és harmadik ajtó tulajdonképpen egy helyiségbe vezet a hullaházba. A terminálnál kérjük ki Den hűlőjét. A fickót valaki rendesen elintézte, viszont nála maradt a Sneak-je, ezt vegyük le tőle, kár, hogy nem működik. Viszont Kayl-nak megint látomása lesz. A szoba másik végében egy gépezet áll, ennél vizsgáljuk meg az előbb kivett szövetdarabkát. Érdekes eredményt kapunk, a minta nem emberi eredetű és nem tartalmaz ismert DNS-eket sem. Ebből az okosabbak már levonhatják a következtetést, hogy Den-t és talán minket is egy démon intézett el. Elhagyva a halottas-házat elvileg két helyre érdemes elnézni (a Memo-ban is ezek szerepelnek), érdemesebb először a másik betegezetten ügyünk utánanézni (tudjátok a hamis áruval kereskedő Loetar), tehát irány a bár (Bar Zone 52). Odabent szőlítsuk le a dagadt bárpultos fickót, hogy ellenállás nélkül kövessen minket, több se kell neki és vendégeinek, mindannyian fegyvert rántanak. Ismét egy kis lövöldözés belső nézetből, az ördöki fickó a WC-ben található. Kinyírása után 3 gyűrűt, 1000 Setek-et és némi löszert hagy maga után. Jó poén, hogy a mérszárlás után Kayl megjegyzi: "Na, ez Loetar sem fog többet banni Sneak-ekkel kereskedni!". A pultról vedd fel a plakátot, az egyik asztalon pedig szintén egy plakátra bukkanhatok (The Dreamers Concert Flyer). Ez viszont nem a virtuális puffogatást népszerűsíti, egy Dreamers nevű együttesről van benne szó, akik koncertet fognak adni a Qualisar-ban található Harvey bárjában. Mielőtt azonban a következő városrészt indolnál, nézz be még egyszer az örsre. Menj le a -1. szintre és beszélj Tarek-kel, aki Den használhatatlan Sneak-jét látva, elmondja, hogy van egy Fu-an nevű fickó, aki mindent meg tud javítani, de már nem ebben negyedben lakik, most már tényleg mehetsz Qualisar-ba. Valószínű ez a városban a túrelmi zóna lévén, hogy rengeteg "ribi" létezik az utcákon. Rögtön menj fel a baloldalon látható rámpa-szerű lépcsőn. Az első üzlet egy bár, a klotyóban van két gyűrű, a pulton pedig egy plakát a már korábban megismert híres koncertről. Ezután a peep show következik. Ez egyébként Anissa legutolsó bejegyzett munkahelye is, úgyhogy kérdézősködjünk a bejárnak állodagló fickótól. Sajnos Anissa összezdördült a főnökkel és már egy bárban mutogatja bójait. Aki akar, az még maradhat, 10 Setek ellenében kukkolhat egy kicsit, bár lenne öltöztet poligon bébi nem nyújt túl erotikus látványt (persze azért végignézzem). Odakint menj át a hidon, jobb oldalt egy boltra akadhatok (a ládákon ismét van egy koncertplakát). Itt mindenféle cuccot lehet vásárolni, de még egy dolog miatt különleges ez a hely. Ha előzőleg elolvastuk a Flyer-t a Sha'arment Tournament nevű dokumentumot, a kinalati listán feltűnik egy 0 Setek-be kerülő elem is, ha ilyet vásárolunk, a pulton megnyílik egy titkos ajtó. A liffel lemenve egy arénába jutok, ahol egyfajta modern gladiátoroként benevezhet a viadalra. Ott egyre keményebb fickók kell levernem, és a győzelmeikért igen szép summa jár (Több, mint 5000 Setek). A hiddal szembe, amin átjöttél van az Aka bár, jellegzetességei a szinte meztelen táncoslányok, és hogy Kayl ismét vizionál egyet. Szedd össze a két dokumentumot az asztalokról, majd beszélj a csapossal, véletlenül nem ismeri-e az Anissa nevű táncoslányt. Némi pénzmag és egy kis fenyegetés után eszébe jut, hogy a lány épp itt táncol mögöttem. Beszéljünk a lánnyal, aki bevisz minket az öltözők folyosójára. Egy kicsit ideges, amikor ismét kérdézősködni kezdünk, hiszen egyszer már jártunk nála

(persze akkor még Kayl volt a saját testében). Mindenesetre kiszedhetjük belőle, hogy az egyik gyilkosság után látta az elmenekülő tettest, pont olyan ruhát viselt, mint mi, tehát rendőr volt, csak a szeme izett vörösen, mint egy démonnak. Végül a lány elmondja, hogy a helyszínen talált egy papírfecnit is. Azt nem nagyon érti, hogy mi látható rajta, viszont itt van az öltözőben, mindjárt kihozza nekünk. Azt még nem tudja, hogy az öltöző egyben a végzete is, amint belép, valaki egyből meg is támadja, legalábbis erre utal a sikoly, ami kiszűrődik. Az ajtó zárva, úgyhogy először szét kell lőni a panelt. Amikor belépünk a szobába, valaki kisurran a hátunk mögött, a lánynak igaz volt a tettes pont olyan egyenruhát visel, mint mi. Ez mondjuk rajta már nem sokat segít, holtan fekszik az öltöző padlóján. (Az, hogy Kayl miért nem ered a gyilkos nyomába rögtön, rejtély marad.) Kussassuk át a tettest, egy kulcsot találunk (Anissa's Small Key). Nyissuk ki a szekrényt, lesz benne egy eü csomag, és egy cetli Den-től (Den's Card), amit Anissa-nak hagyott, ha esetleg eszébe jutna valami, legyen ahol elhol tudja érni. Az asztalon lévő fekete hamutálal fordítsuk el, mire a sarokban kinyílik egy rekesz a falon. Használjuk a kis kulcsot és vegyük ki a poirfecnit amiről a lány beszélt (Anissa's Paper). Ettől sokkal okosabbak nem leszünk, úgyhogy hagyjuk el a bárt. Ezután a szex shop következik, ahol mindenféle szexuális kiegészítőkhöz juthat a kedves vásárló, mi azonban a vibrátorok helyét inkább egy poszteri vásárolunk (Erotic Poster). (Csak mellékesen jegyezzem meg, hogy ezen az üzletsoron eszméletlen gyakran ragad be a kamera a legidejlenebb helyekre.) A következő üzlet szintén egy bár, méghozzá Harvey-é. Ha bemegyünk végignézzhetjük a híres Dreamers agyonszárlató koncertjét, David Bowie-val a főszerepben. A bárpultról felvehetsz két gyűrűt. A hidon átvérve először egy étterem következik, majd ráakadunk végre Fu-an boltjára. Az öreg tényleg egy zseni, bár Den megrongálódott Sneak-jét nem tudja megjavítani, de a tartalmát át tudja tölteni a mi Sneak-ünkre. Az ára ugyan egy kicsit korsos (400 Setek), azért menjünk bele az üzletbe, garantáltan jól fogunk járni. Már csak azért is, mert amit ártott az nem más, mint Den azonosító kártyája (Den's Police Badge). Akár mehetnénk is vissza a rendőrkapitányságra, azonban van itt még egy mellékület is. Menj a városrész északi részébe (nem nagyon lehet eltéveszteni), van ott egy bazi nagy épület, ez egy ősi templom. Belülről azonban már korán sem ilyen impozáns a látvány, valószínű elég rég volt itt istentisztelet, a berendezés ugyanis eléggé lepatant. Az egyik szobor mögött két gyűrűt találsz, de nem ezért kellett idejönni. Ha olvastad az ősi pergament (ami Kayl szekrényében a kis ládában volt) állj a padlón lévő csillagra, menj tíz lépést előre, majd újabb tízet jobbra. Használd az akciógombot, amivel megnyomsz egy láthatatlan kapcsolót, és egy rejtett üreg nyílik meg a templom padlóján. Vedd ki belőle a reinkarnációs varázslatot (Reincarnation Spell) és a pergament (Ja'tal's Parchment), ami szinte olvashatatlan. Na irány vissza a kapitányságra. Menj a -2. szintre, az irodák mellett van Dené, az azonosítójával simán bejuthatunk. A szekrényben lesz egy feljegyzés a Megvilágosultakról (Memo The Sect of the Awakened), és egy papírfecni Den írásával (Scrawled Message), ami a legfontosabb az asztalokban megtaláljuk Den lakásának kulcsát (Den's Apartment Key). Kifelé egyből összefutunk Tarek-ek, aki kotnyeleskedik egy kicsit, rákérdez, hogy épp hol tartunk a nyomozásban, akármif is mondunk neki, a végén fel-

ajánlja a segítségét nekünk. Mindenesetre gyanús ez a fickó nekem. Mindenképp menjünk fel a -1. szintre is és adjuk oda Boog-nak a szexis nőt ábrázoló posztert, a fickó nagyon megőrül és egy egyszerű használható mester kulcsot kapunk tőle (Security HQ Master Key). Ezzel a kulccsal bemeghetünk bármelyik zárt irodába. Értelem szerűen, ha nem volt pénzünk Den azonosítóját átölteni, az ő szobájába menjünk. Egyébként bárhova is megyünk igen értékes cuccokat fogunk találni (löszér, eü csomag és egy új fegyver az Octagon). Mielőtt elhagynánk a rendőrséget Telis hív a Sneak-en. Elég rondán néz ki, mintha árttrapolt volna rajta egy egész bölénycsorda, de valószínűbb hogy inkább valaki salakanyaggá verte. Arra kér, hogy siessünk haza. Otthon aztán nem találjuk Telis-t, csak egy üzenetet tőle (Telis Message): a tetőn vár minket. Aki akar, az itt most menten és az sem árt, ha Taar nagymesterek vagyunk. Liffezzünk fel a tetőre, a lány valóban ott van. Mielőtt beszélünk vele, vedd fel a gyűrűt a tereaz egyik sarkából. Telis elmondja, hogy egy szörnyű démon járt nála. Minket keresett és egy kicsit dühösnek látszott, állítólag a lelkünk kell neki. A lány nem vágik másra már csak egy ölelésre, de azért ne menj hozzá túl közel, mert hirtelen kibújik belőle a nőkben rejtőző démon, és neked esik. Ez egy elég nehéz küzdelem, szinte lehetetlenség legyőzni a szörnyet - de csak szinte. A történet szerint egyébként mindegy, hogy győző-e vagy sem, Kayl testét ugyanis később sz\*\*\*a lövi egy MecaGuard. Amúgy nekem soha nem sikerült levernem, de állítólag le lehet. A hiri után a démon megpróbálja elszívni a lelkünket, ami valamilyen oknál fogva nem sikerül, így hát csalódottan távozik. Sajnos nem bújhatunk vissza Kayl testébe, helyette a tetőn leskelődő csajszi, Syaoa-ba fogunk költözni, aki egy tolvaj. Miután megszalltuk a tettest, hagyjuk el a tetőt, amikor is egy titokzatos nő szólít meg. Nem árulja el, hogy ki ő (egyébként Jenna az, akit időközben bizonyítékok hiányában el kellett engedni, ami abszurdum, mert egy ilyen ellenőrzött társadalomban a legkisebb gyanú esetében is minimum kivégzés járt volna). Azt viszont elmondja, hogy Astaroth (aki itt a fő-fő démon, a gonosz reinkarnációja stb.), a mi lelkünkre vadászik, meg úgy általában a mi dimenzióinkban lévő jätékosokéra. Ezért is hozta létre az Omikron nevű jätékat, amin keresztül átszalagolhatjuk a lelkeket, majd elszívhatja azokat. A démonok ugyanis a lelkektől erősödnek, és ebből a szempontból sokkal értékesebbek a földi lelkek, mint a sivár és gyenge Omikron-béliek. Első feladatunk talán a két világ közötti kaput kellene megsemmisíteni, ezt Gandhar irodájában találjuk, lévén hogy ő is egy nagykutya a démonok között. A bejutás oda nem egyszerű dolog, de Den és Kayl már egyszer rájöttek, többek között ezért is kellett meghalniuk, ezen kívül kell egy kód is, amit már meg is szereztünk - ez található az Anissától kapott papírfecnin. Van még egy nélkülözhetetlen cucc is a Power Rod, ez egy démonölő fegyver, ezzel kapcsolatban egy szerzetes vár minket a szupermarketnél. A hosszú diskurzus után tuningoljuk fel a kiscsajt mester szintre az edzőteremben, a szupermarket előtt azonban nézzünk el Den lakására. Ennek a Den gyerekek is szép nagy kéglíje van, az összképen csak a hatalmas vérfalt ront valamiké. A Den irodáján talált papíron ugye azt olvashattuk, hogy az igazság a tigris mögött van, toljuk is arébb a tigris szobrot, majd nyomjuk át a padlón lévő kapcsolót, minnek hatására elcsúszik a szemközti falon lévő kép. Egy

széf van mögötte, amihez egyelőre még nem tudjuk a kódot. A zuhanyzóban vegyük fel a kulcsot és nyissuk fel vele a ládát, rámuljuk ki (200 Setek és eü csomag), a szekrényből pedig vegyük ki a föltényeket. A kisebbik asztalról vegyük fel a fényképet (Den's Wedding Picture), a hátulján egy kód van 7213, ez nyitja a széfet, bár a kríkszkraksz számokkal még így is nehéz kinyitni. (A konyhában egyébként egy szendvicset és egy dobozos kólát találhatok.) A széfből vegyük ki a térképet, a kádkártyát és a Transcam kazettát (Den's Map, Den's Police Badge, Transcam Caselte), amit rögtön jásunk is le a széf melletti Transcam-en. A felvétele Den látható (csalódás: Den színesbőrű), elmondja, hogy ő és Kayl már hetek óta egy sorozatgyilkosságon dolgoznak, és szörnyű titokra jöttek rá, a népességben elvegyülve élnek a démonok, akiket emberi alakjukban képtelenség felismerni és lelkeket szívnak el. A gyilkosságokat is egy démon követte el. Arra is rájöttek, hogy Gandhar a parancsnokuk is egy démon. Egy dimenzióális kapu keresztül lelkeket gyűjtenek. Ha valami történnelük, lépünk kapcsolatba Tarek ügynőkkel, ő bizalmasan be van avatva az ügybe. Emlegetett számár. Amint vége a videózásnak, megfordulva egyből Tarek-be botlassz. Hamar kiderül róla, hogy ő is a démon csapatban játszik, ráadásul ő ölte meg Den-t és Anissa-t is. Papol még valamit, hogy az Omikron tényleg nem csak egy videojáték, hanem egy alternatív valóság, de ha mindenáron játszani akarunk, hát játszunk vele, majd ő is átváltozik démonná. A pali egyáltalán nem olyan kemény, mint ahogy hiszi magáról, jóval könnyebb, mint az, akivel a tetőn megküzdöttünk. (az se baj, ha meghalsz, csak az új testedet szintén kezdhettek feltuningolni.) A bunyó után menj a szupermarkethez, a sarkán egy furcsa szerzet állodagló ő egy Yes-hu szerzetes, könnyű felismerni, mert hogy felmeztelen és hosszú szoknyát visel. Mutassuk fel neki a Telis-től kapott talizánt, csakis ezután hajlandó minket elvezetni a sikátor végében lévő varázsboltba. Az eladói egy igen misztikus alak, például megérzi rajtunk, hogy egy idegen világból származik a lelkünk. Mindenesetre mi most egy Power Rod-ért jöttünk, tehát próbáljuk a társalgást ebbe a mederbe terelni. A pasi veszi a lapot, a fegyvert könnyű elkészíteni, ha megvannak hozzá a kellékek. Közülük a legfontosabb valami, ami egy démonból származik, ami már csak azért is lehetetlen, mert a démonok nem hagyják kézzel fogható nyomot maguk után. Add oda neki a hullaházban megszerzett szövetdarabot, mire a fickó nagyot pislog, de pikk-pakk összeüti a fegyvert. Állítólag baromi erős fegyver, igaz azt elfelejtjük közölni velünk, hogy csak démonok ellen hatásos. Távozás előtt még vegyünk tőle egy Life Potion-t, menj vissza az étterem melletti koldushoz, ami gyalog elég emberpróbáló feladat (talán a hullaházhoz van a legközelebb), add oda neki a Life Potiont, halálból megkapod tőle a Beggar's Pass-t amin egyelőre még nem tudni micsoda, és némi útmutatót hozzá (ne felejtse el felvenni). Fogj egy taxit, és menj a rendőrségre. Akár a csajjal vagy akár Kayl-al, Kayl azonosító-kártyájával mindkettlen be tudok jutni az épületbe. Itt az idő, hogy benézzünk végre Gandhar parancsnok irodájába, és egy kicsit elbeszélgessünk ödémónságával. Most azonban, mint egy jó szappanoperában, elvágjuk a cselekményt a tetőpontra, és csak egy hónap múlva folytatjuk, de garantálom: a java még hátravan. Hacsak el nem szívják addig a lelkeket.

CSIPI M LEE



# HÚSVÉTI AJÁNLAT TÖRZSVÁSÁRLÓKNAK!

FREDDY KRUEGER



~~3099,-~~

**2222,-**

**Ha nincs kártyád még megszerezheted.  
Megrendelheted postán vagy megvásárolhatod boltjainkban.  
Ára: 1500Ft**



METAL GEAR SOLID

~~3099,-~~  
**2999,-**

**-25%**



SPAWN

**-25%**



MATRIX

~~3099,-~~  
**2999,-**

**-25%**

Minden kártya 2003. Január 1-ig érvényes. Az ajánlat a készlet erejéig tart. A COMGAME 576 Kft. az árváltoztatás jogát fenntartja.



**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ  
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

**576** KByte

**HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**



West End City Center  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-576

**COLOR  
GAME BOY**



**SEGA™**



Dreamcast™



Pólus Center  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17



**PC  
CD  
ROM**



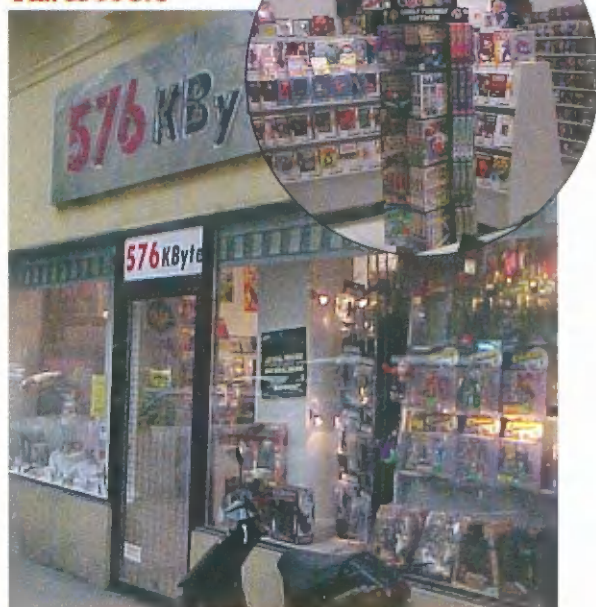
1137 Budapest  
Pozsonyi u. 14.  
Tel.: 35-90-576



**PC  
CD  
ROM**



Mammut Bev. Központ  
Széna tér 2. emelet  
Tel.: 345-80-76



**SEGA™**



**COLOR  
GAME BOY**



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

**WWW.576.HU**

Website-on kaphatsz!

ISSN 1417-9296



9 771417 929000